

HJEMMECOMPUTER

Marts/April 1988 3/4

5. Årgang Nok. 28,50

KUN DKR. 28,50

R

U

N

ALT OM COMMODORE

Masser af C-64 og

128 programmer

AMIGA TIPS & TRICKS

Nye PC'ere fra Commodore

Lækkert Mandelbrot-Grafikprogram

Interview med Commodoretopchefen Kristian Andersen

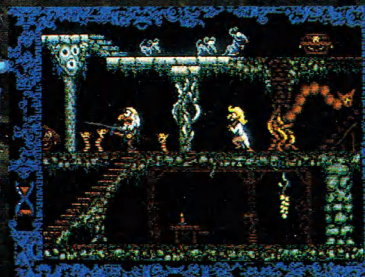
ER 97

VAMPIRE'S EMPIRE



Fås til:

AMIGA.....249,00
Commodore 64/128.....129,00
Commodore64/128disk189,00
ATARI ST249,00
AMSTRAD CPC129,00
AMSTRAD CPC, DISK .189,00



Atari ST



Atari ST



Skandinavisk Agent:

WORLD GAMES

IC RUN

INDHOLDSFORTEGNELSE

<i>Interview med Kr. Andersen</i>	<i>5</i>	<i>Garfield.....</i>	<i>35</i>
<i>NEWSDESK</i>	<i>7</i>	<i>Firepower.....</i>	<i>36</i>
<i>Nye PC'ere fra Commodore.....</i>	<i>8</i>	<i>Golfspil: Mini Putt</i>	<i>36</i>
<i>Amiga Tips & Tricks</i>	<i>10</i>	<i>World Tour Golf</i>	<i>37</i>
<i>C-16/Plus 4 programmer.....</i>	<i>13</i>	<i>Subbattle Simulator.....</i>	<i>38</i>
<i>Mandelbrot Explorer til AMIGA</i>	<i>14</i>	<i>Psycho Soldier.....</i>	<i>38</i>
<i>Snydehjørnet</i>	<i>16</i>	<i>Baseball.....</i>	<i>38</i>
<i>White Wizard skriver i IC RUN..</i>	<i>18</i>	<i>Matchday II.....</i>	<i>39</i>
<i>Final Cartridge III - test.....</i>	<i>20</i>	<i>King of Chicago.....</i>	<i>40</i>
<i>Kaptajn Peek & Poke:</i>		<i>HighScore-listen</i>	<i>42</i>
<i>Commodore 64 programmer....</i>	<i>22</i>	<i>Albert Technoducks</i>	
<i>Apollo 18.....</i>	<i>30</i>	<i>Brevkasse.....</i>	<i>43</i>
<i>NEWSDESK.....</i>	<i>31</i>	<i>COM-fect 128</i>	
<i>Ronnie Rubberducks</i>		<i>Mandelbrotprogram.....</i>	<i>45</i>
<i>Rapkasse.....</i>	<i>32</i>	<i>Spilanmeldelse: The Train</i>	<i>46</i>
<i>SOFT SPOT spilanmeldelser:</i>		<i>Project St ealth Fighter.....</i>	<i>47</i>
<i>Jet Boy.....</i>	<i>34</i>		

Næste nummer udkommer den 28. april

Chefredaktør

& ansvarlig udgiver:

Hans Christian Thaysen

Software-redaktør:

Martin Plantener Jensen

Redaktionelle

medarbejdere:

Otto Plantener Jensen

Jan Trzakowski

Flemming Lerbæk

Casper Gjerris

Martin Lundsgaard Jensen

Bo Reestrup Petersen

Rikard Nielsen

Lars Jørgensen

Sune Hodal

Lenart Bunch

Curt Kjærsgaard

Thomas Wilhelmsen

Thomas Fiil

Adventure redaktør:

Søren Bang Hansen

Fotograf:

Martin & Otto P. Jensen

Tegninger & lay out:

Thaysens Tegnestue

Repro & Tryk:

G. R. T. Aps

Distribution:

DCA, Avispostkontoret

Narvesen

Redaktion & udgiver:

IC RUN Thaysen

Vejlebrovej 116

2635 Ishøj

Annoncepriser:

1 side 5.375,-

1/2 side 2.855,-

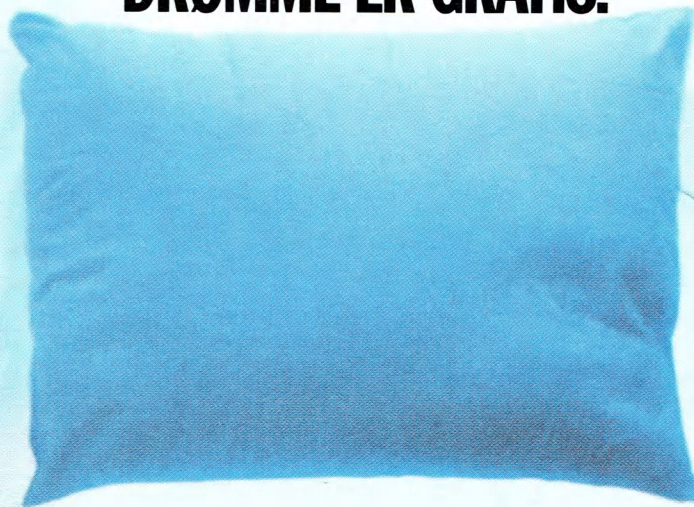
1/4 side 1.800,-

1/8 side 1.190,-

1 farve..... 1.365,-

4 farver..... 2.365,-

DRØMME ER GRATIS.



0,00 Kr.

HOLD OP MED AT DRØMME.



AMIGA 500 - OMKRING 5.000,-
(INCL. INDBYGGET DISKETTESTATION)

DANSK TASTATUR
DANSK OPSTARTPROGRAM
BRUGERVENLIGHED
INTUITION
MUS

ÆGTE MULTI-TASKING
FANTASTISK GRAFIK
ANIMATION
4.096 FARVER
HØJ OPLOSNING

FLEKSIBILITET
MUSIK I STEREO
SYNTHESIZER
TALE
TEKSTBEHANDLING

MULIGHED FOR:
VIDEOREDIGERING
CAD
DESIGN
UDVIDELSE

DESKTOP PUBLISHING
BILLEDDIGITALISERING
MIDI
WORD PERFECT


Commodore
Fordi fremtiden forlængst
er begyndt.

KOM IND OG PRØV DRØMMECOMPUTEREN HOS DIN LOKALE COMMODORE FORHANDLER OG DELTAG I VORES STORE SOFTWAREKONKURRENCE.

En veloplagt Kristian Andersen var på tre dages lynvisit inden han igen skulle ned til sit job i Vesttyskland som direktør for Storbritannien, Holland og Skandinavien.

AMIGA
Software katalog 15

3-7 februar
**Mikro
DATA 88**

Topdirektør hos Commodore.

Masser af nyheder på vej

det faktum, at der alene i sidste kvartal blev solgt 198.000 C-64ere i Europa. Der kommer også nye ting til disse maskiner. Samtidig har vi sagt endelig farvel til produktionen af den »lille« 128er. Commodore 128D vil stadig blive produceret, oplyser Kristian Andersen.

Atari overlegen

Selv om Atari tilsyneladende er god til at kapre folk fra Commodore kniber det mere med at kapre kunderne.

— Det kører rigtigt godt for os i Europa. Det kan vise på økonomien. Og det viser flere uafhængige undersøgelser. F.eks. GFK-detail-institutes undersøgelser i Vesttyskland, hvor Atari jo har ry for at være »store«.

— Vesttyskland er lig med 40 pct. af Commodores omsætning. Vi har da også 80 pct. af hjemmekomputermarkedet, mens Atari har omkring en sjetedel. Hvad angår 68000-generationen har Commodore også klart bedre salgstal. Atari har mindre end 14 pct. af markedet. Commodore stort set resten.

Mens Vesttyskland er det store land for Commodore kniber det mere i England. Og derovre skal Kristian Andersen nu til at skaffe samme liv i kludene, som han har formået f.eks. i Danmark, hvor Commodore er relativt lige så store som i Vesttyskland. I Danmark har Commodore ca. 9 pct. af PC-markedet.

— Men jeg må se betænkeligt på den udvikling, som markedet for hjemmecomputere og nu også for de mere professionelle maskiner er ved at tage: På trods af stadig større styk-antal salg, går detailhandelens omsætning og fortjeneste ned. Det er uholdbart i det lange led, hvis man som vi har til målsætning at yde en rigtig god service."

bare vil passe godt ind i det billede.

Men ellers er der flere ting på vej fra Commodore til amigæerne. Der vil først og fremmest komme et nyt kort baseret på Motorolas 68020 CPU. Der kommer en forbedret bitter på kortet, så der kan ske udnyttelse af 68020erens hurtige taktfrekvens på 14 MHz.

Men den »nye« Amiga B-model, der jo bl.a. har en forbedret lyd, bliver også forbedret med helt nye modeller af de tre special-chips. Blandt dem er det Agnus, som er lavet mest om, og hvor man umiddelbart vil kunne se resultatet på skærmen. Det er i HAM-mode, hvor der i dag er sitren af skærbilledet. Den forsvinder.

En ny version af Workbench — det bliver version 1.4 — vil give mere komfort for bl.a. harddiskbrugerne. De får således autoboot, så maskinen automatisk går over i harddisk-mode, hvis der ikke er sat en disk i dfO-drevet.

Heller ikke Amiga 500 ejerne lades i stikken. Der kommer nu en 20 Mbyte harddisk med betegnelsen 590. Det er i form af en ekstern box med plads til yderligere RAM. Der er plads til 2 Mbyte mere.

— Vi tror ikke de fleste 500-ere har brug for mere arbejdslager. RAM'en i den hurtighed, vi skal bruge den på Amiga'en, er stadig relativ dyr. Derfor kommer vedkommende bare til at betale for noget han ikke har brug for.

Der er også en hel del nyheder omkring netværk og modems på vej. Og så ser det ud til, at Commodore endelig har fået deres AT-kort til Amiga 2000 færdigt.

— Men vi overser heller ikke

Men det er altså en krise, som er ovre, mener Kristian Andersen.

— Vor økonomi er i stadig bedring. Vor omsætning det sidste kvartal — og det er oktober kvartal — blev på 281 millioner dollars. Det gav os et overskud på 28,4 millioner dollars.

Han kommenterer tallene yderligere og oplyser, at de syv millioner dollars stammer fra regnskabsmæssige poster, nemlig overførsel og afskrivning af det underskud, som tidligere eksisterede.

— Der er igen de store smil fremme hos bankerne. Vi har afdraget på vor gæld, og har igen ikke besvær med at få al vor gæld omskevet til langfristet løbetid, siger Kristian Andersen.

Commodores underskud var i sin tid oppe på 215 millioner dollars. Der er nu 150 millioner dollars tilbage af gælden, så der er brug for yderligere fremgang. Og den tror område-direktøren er på vej ikke mindst på grund af en serie af nyheder.

Nye maskiner

Efter præsentationen af den nye serie PC 10/20 III og PC 60/40-80 på MikroData, skulle man måske tro, at det kniber med nyheder. Men det gør det langt fra.

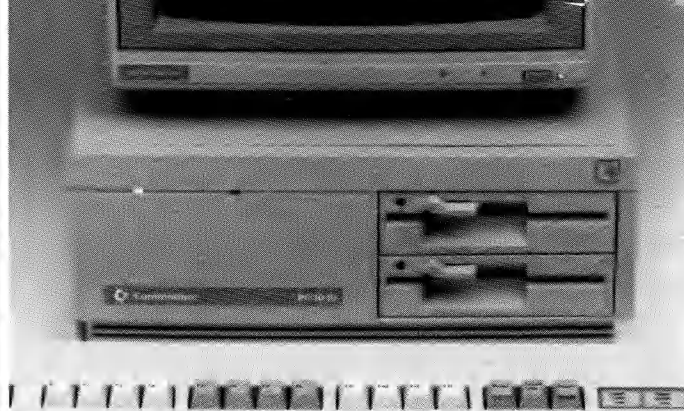
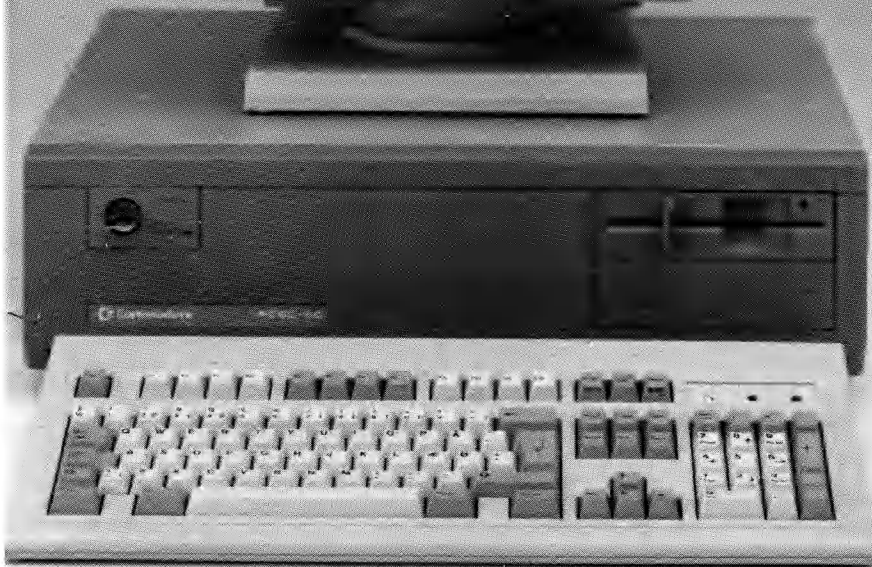
— Vi præsenterer formentlig en ny lap-top AT'er i marts på Cebit i Hannover, fortæller Kristian Andersen. — Vi har efterhånden et meget stærkt program af professionelle computere, og den nye bær-

Der er forår i luften hos Commodore International. Det fortæller en opstemt Kristian Andersen, nu boss for Skandinavien, Storbritannien og Holland. Han var på tre dages gæstebesøg på MikroData 88, hvor IC RUN talte med ham.

Commodore har haft nogle år med modgang. Økonomisk helt nede i kælderens. Så langt var man ude, at bankerne forlangte konvertering af al gæld til kortfristede lån med høj rente. Med det til trods har Commodore rejst sig igen. Ikke mindst på grund af folk som Kristian Andersen, der blev hentet til Commodores hovedkvarter i Vesttyskland midt i krisetiden.

— Commodores krise består i to ting. Dels er der lederkrise og dels er der selskabets fortid. Og på nogen områder går disse enheder op i samme ting. For mange af Commodores folk er gået til konkurrenterne. Ikke mindst Atari har været dygtige til at hente folk. Seneste eksempel er Michael Holm, der blev hentet fra Commodore Danmark i Århus til et job som direktør for Atari Danmark.

Hvad fortiden angår er det mest Commodores opståen med rod i hjemmedatamaterne, der spiller ind. Man har haft mere end svært ved at overbevise direktionsfolkene i vore virksomheder om, at Commodore faktisk også har de mest seriøse maskiner at byde på.



PC 10 III er væsentligt mindre end sin forgænger, men indeholder mere teknik og er dobbelt så hurtig.

◀ Sådan ser den ud PC60-40 protomodellen. Helt som sin forgænger PC40. Og indvendig afsløredes hvor den blev fremstillet: Multitech en af fjernøstens største PC-fremstillere. De har iøvrigt før lavet Commodore produkter.

Nye PCer fra Commodore

Fire nye PCer er klar til at gå i handelen fra Commodores lager i Århus. IC RUN har testet den største model /C60-40, som vi lånte i en prototype. Men også de små modeller er interessante. Helt ny avanceret teknik har muliggjort fornyelsen. Vi fortæller hvordan.

Ligesom der sker stadige fornyelser på hjemmedatamaterne f.eks. de stadige forandringer på C64erne, sker der også noget med Commodores større computere PCerne. Stadig større integrering af ICerne gør den mekaniske fremstilling af computerne nemmere at fremstille. Og det nyder vi godt af som forbrugere. For priserne er stadig mindre hvis man sammenholder med ydelsen.

Commodore i USA har således arbejdet med at billiggøre den PCer, som egentlig bygges i Braunschweig i Vesttyskland. Og det er lykkedes i en helt usædvanlig grad. De nye PC10 III og PC20 III er skrumpet meget ind i det ydre. Men indvendig er de »vokset«. Der er stadig tre ledige porte selv om der er kommet musinterface på enhederne og alt det øvrige er bibeholdt.

Herhjemme kunne vi for første gang se de små nye modeller på MicroData i Bellacenteret først i februar. Og interessen var overvældende. Af flere grunde. For ikke bare udseendet er ændret. Maskinerne er også blevet dobbelt så hurtige!

Computer creme

Det er helt forståeligt at de nye modeller af PC10/20 vakte opsigt. Men glæden hos Commodore folkene i PC-afdelingen gæl-

der ikke mindst den største af modellerne PC60-40/80. Det er den som skal give firmaet smør på bordet i de kommende år.

For selv om de små PCer er blevet hurtigere tyder alt på, at 8088-generationen er ved at være passé. Nu gælder det ikke mindst 80286 og 80386 generationen. Alle venter, at 80386 CPU'en er en ægte 32 bit maskine. Den arbejder med en klokkefrekvens på maksimalt 16 MHz, men kan omstilles til 8 MHz via tastaturet. Det er altså en ægte hurtigløber.

Vi fik lov til at teste en udviklingsmodel. Men denne prototype gav en fin fornemmelse af, hvad den nye generation er istand til. Jeg kørte flere af de store krævende software-pakker som f.eks. Lotus 1-2-3 på den PC60-40 vi havde lånt. Og jeg er imponeret over dens arbejdshastighed.

Jeg fik også tid til at teste den med Norton Utilities hastighedsprøverne. Og den viste sig at kunne køre næste 16 gange så hurtigt som en IBM PC/XT model i selve regneprocessen. Tager man dertil en disk-operationstid som ligger på knap fire gange hurtigere end IBMs, når man til et samlet tal for den hastighed, hvormed den er hurtigere end en PC/XT-model nemlig 11,5.

Også denne computer har benyttet den allernyeste teknik. Der er på hovedprintet indbygget en diskcontroller som kan klare fire enheder floppy eller hard. PC60-40 har en 40 Mbyte harddisk, samt en 5,25" floppy, som formateres med 1,2 Mbyte.

PC60-80 har en 80 Mbyte harddisk, samt en 3,5" floppy-disk formateret til 1,44 Mbyte (IBM-standard) og en 5,25".

Begge computere har EGA-vi-

deonorm som giver op til 640×350 punkter i 16 farver. Dette kort er ikke indbygget. Det er derimod det ene interfacekort. Der er nemlig 2 Centronics Parallel og 2 Serielle RS232C porte hvoraf altså en af hver er med på hovedprintet.

En ny CPU

Hemmeligheden bag de nye hastigheder ligger i Commodores udveksling af CPU'en. Hidtil har man kørt med den traditionelle Intel 8088. Den kører med en klokkefrekvens på 4,77. Men den nye CPU er Intel 8088-2. Den kører med den nævnte hastighed køre med 7,16 MHz og 9,54 MHz. Hastigheden vælges direkte fra tastaturet.

Når priserne trods alt kan holdes i ro, skyldes det udviklingen af det nye bundprint. Det har fået Centronics parallel porten, RS232C seriel porten, floppy-diskcontroller og en ny harddisk BIOS. Der er endda blevet plads til et musinterface af Microsoft BUS typen.

Men selv det mesterstykke har ikke været nok for amerikanerne. De har også indbygget grafikken i bundkortet. Der kan arbejdes i fire grafikmodes. Helt fra tegn-fremstilling i valgfri 80×25 til 40×25 og over Hercules monokrom 720×348 ganges opløsning til farvernes normale 640×200 i 2 farver eller 320×200 i 4 farver – den såkaldte IBM CGA standard. Men det har ikke været nok. For der er også en speciel 640×200 mode i 16 farver kaldet Plantronics Color Plus.

CPerne har begge 640 Kbyte RAM og plads til en co-processor (Intel 8087) til beregningsopgaver. PC 10 II har som en start 2 dksdrev som formateres i 360 Kbyte standard. PC 20 III har fået

et af drevene udskiftet med en 20 Mbyte harddisk.

Som en specialitet kan der arbejdes med to skærme samtidig, idet der på bagsiden ud over RGBI udgangen også er en composite monokrome udgang. Hvordan der skal arbejdes bestemmes med dip-switches som kan stilles udefra.

Skuffende er det at opdage, at denne relativt dyre computer er forsynet med en monokrome skærm. Men Commodore vil godt sælge computeren uden skærm, så kan man bruge en af de kendte multisynck-skærme i stedet, så farverne også kan op-leves.

Der er hele 2,5 Mbyte RAM med i modellen. Det er fast-RAM, som er sat i på bundrammen (512 Kbyte) og i et kort i en af de to 32-bit porte (2 Mbyte). Der er desuden 4 PC/AT 16-bit porte og 2 PC/XT 8-bit porte på bundprintet.

På testmodellen var dette ikke tilfældet. Lidt skrive-rescearch afslørede nemlig, at det var en Multitech Acer 1100 bundprint-plade! Nå, men på den model, som stod i Bellacenteret var det helt andre forhold, som de også er beskrevet her i artiklen.

Der er desuden anvendt japanske drev fra Hitachi (harddisken) og Fuji. Og det borger for kvaliteten.

Commodore har i øvrigt haft et helt forrygende godt efterår med deres PC-salg. De er nu kommet op på 10 pct. af markedet for PCere i Danmark. Ikke mindst den lille PC1 har der været rift om. Men jeg er ikke et øjeblik i tvivl om, at med den rigtige prispolitik (omkring 40.000 plus moms), vil det være på PC60erne, man vil tjene sine penge i år.

Kæmpe interesse:

Største stand på MikroData fik bedst besøg



Commodore Danmark viste flaget på dette års MikroData, så ingen kunne være i tvivl om hensigten: Commodore mener det seriøst, hvad enten det gælder de små Amigaer eller de helt store PC 60ere.

Der var trængsel alle dagene på Commodores stand. Og det selv om alle spor af hjemmedatamaterne var forsvundet. Mindste bud på stammen var den nye PC1 og så Amiga 500. Her blev der vist at begge de små computere kunne køre både seriøst og morsomt.

Men det var de større modeller, som bød på de fleste nyheder. Dels var der mange forhandlerudstillere knyttet til Commodores store stand. De viste et bredt udsnit af forretningssoftware, måleinstrumenter og database-systemer.

Her var det selvfølgelig alle PC'erne, som spillede den væsentligste rolle. Og Commodore havde selv to typer af den nye PC 60er med. Både den med 40 Mbyte harddisk og den med 80 Mbyte. Den nye 386-generation blev godt modtaget og prøvekørt på mange medbragte software.

Men også Commodores mediecomputer viste sig i brug med opstart både i PC-mode og som den ægte vare. Amigaen blev bl.a. brugt i en opstilling omkring måleudstyr.

Men ellers var det Amiga 2000, som tiltrak sig mest opmærksomhed. Ikke blot hos Commodore, men flere andre udstillere har fundet ud af denne computers store potentiale. Den største udnyttelse fandt man hos Skandinavisk Computercenter, som viste den i flere spændende opstillinger lige fra host-computer i et interaktivt videosystem og i samspil med en Phillips laserdisk. Der blev vist et nyt genlock og en masse software i Handyserien. Bl.a. også en håndholdt scanner til under 4000 kroner og den tilsvarende OCR-software, så man kan læse skrevne bogstaver direkte ind i en ASCII-fil.

På Commodores stand blev der også vist et helt nyt soundudstyr, som gav mulighed for at samle lyde i området helt op til 28 KHz og gengive det i op til 14 KHz. Det var kræset for øret og den nye lydchip i Amiga 2000 B kom for første gang til sin ret. Atari har ikke længere en fordel på det område!

Det beviste et andet firma, som har arbejdet med udviklingen af et Amiga Voice response system. Det er et system, som giver mulighed for interaktiv kommunikation med computeren. I praksis kan systemet f.eks. bruges til at bestille billetter i biografene eller f.eks. telefonpasning og ordrebestilling 24 timer i døgnet.

På videosiden var der selvfølgelig de mange nye 3D-værktøjer vist. Og en mulighed for at styre optagelsen og fremstillingen af animering i professionel kvalitet.

MicroData opgives i øvrigt ikke, som det har været fremme. Den flyttes til efteråret – i oktober – og skal gentages hvert andet år på ulige årstal. Kontor & Data udfylder så de store haller i Bellacentret de lige år også i oktober.



THE LIPSTIK

»The LipStik« er en lille, fiks hovedtelefon-lignende anordning, der helt erstatter skydeknappens funktion. I stedet for at trykke på FIRE, skrider man i sin mikrofon! Det er en ret speciel følelse at kunne give ordre til sin computer på den anden måde. Men efter nogen tid finder man ud af, at computeren slet ikke forstår hvad man siger, den registrerer blot, at man har sagt noget. Det er altså forsåvidt lige meget, om du råber »FYR«, »DØ, slimede monster!« eller »Æblegrød«. Selv hvis du hoster, nyser, gaber (mest sandsynligt, hvis du spiller Echelon!), vil spillet tage det som en ordre til at affyre et missil mod fjenden. Af samme grund er der praktisk talt ingen lyd i spillet.

Den oprindelige ide med LipStik var, at man bedre kunne koncentrere sig om at styre sit fly (i Echelon er dette slet ikke så ligetil!). Og så har man hele tiden en hånd fri til at klø sig i nakken, pille næse, eller hvad man nu kan finde på... Men når nyhedens interesse lidt efter lidt har lagt sig (og når man begynder at miste stemmen, og ens familie iøvrigt har ringet efter en psykiatiker, fordi man uafbrudt sidder og råber grimme ting ad sin computer!), ja så er det man indser, at dette produkt først og fremmest må være tiltænkt mindre børn. Det forklarer også hvorfor hovedtelefonerne var ca. 17 numre for små til undertegnede.

Men det forklarer ikke, hvorfor Access markedsfører tingesten sammen med et så kompliceret (læs: kedeligt) spil som Echelon.

Hvis du absolut MÅ prøve dette seneste Amerikanske påhit, så vent hellere på »LipStik PLUS«, som er konstrueret så den kan bruges med de spil, du har i forvejen. Både spil og Lip-



Stiks vil kunne fås engang i løbet af 1988, idet IS Gold har distributionsrettighederne i Europa. Og husk: Du så det først i IC RUN! Søren.

AMIGA 500 udstyr:

Amiga 500	4750.00
m. Philips CM8833 (farve og stereo)	7750
Philips CM8833 u. kabel	2950.00
Monitorkabel til CM8833	200.00
512 Kb-ram udvidelse	1395.00
3.5" ekstradrev	1695.00
5.25" ekstradrev	2350.00

AMIGA 500 SOFTWARE M.M.

Marauder II (Amiga-kopiprogram)	415.00
Quick Nibble (Amiga-kopiprogram)	415.00
Garrison (Gauntlet-lign., 2 disk)	360.00
Hvad du ikke ser, skaffes hurtigt.	
Ved bestilling 50% af prisen forud.	

Disketter:

5.25" DSDD No Name	4.50
3.5" DSDD No Name	13.00
3" DSDD No Name	35.00
Rabat 10% ved 100 stk.	

C-64/128 udstyr:

Diskteststationer:	
VIC-1541	1795.00
VIC-1571	2990.00
Blue Chip 5.25" (1541 kompatibel)	1500.00

Eprombrændere:

AGE multiprommer	790.00
REX Goliath Maxiprommer	610.00

Epromkort:

Duokort (2 x 2764)	80.00
Multikort (2 x 27128)	125.00
AGE 288 Kb-eprom kort	450.00
AGE Brainy 365 Kb-eprom kort	550.00
REX 1 MB-eprom kort	675.00

Diverse:

Prologue DOS Classic	805.00
The Expert Cartridge (back-up modul)	540.00
Burstnibbler + Filemaster (kopiprg.)	370.00
Burstnibbler v.15 (kopiprg.)	270.00
Copy 128 (kopiprg. til 1571)	280.00
Epromsletter (6 stk. på 6 min.)	540.00
C-64 Userport til parallel printer	165.00
Amiga 500/IBM til parallel printer	165.00
Alle priser er incl. MOMS.	

ABSALON DATA

Tlf. 01 67 11 93

Ma-Fr: 12-19 Lø: 10-13



128 UD PC 1 ind

Commodore har meddelt at produktionen af Commodore 128 stoppes. 128'eren blev altså alligevel ikke afløseren til C-64. Der blev i alt solgt 1 million eksemplarer, et noget beskedent tal i sammenligning med 64'eren, men Commodore erklærer sig fuldt tilfreds. 128 D'eren forbliver dog i produktion; den har også alle dage været den mest overbevisende udgave af 128'eren. Den naturlige efterfølger til 128'eren har Commodore allerede introduceret med deres kompakte, billige PC 1 model. I de 6 uger inden jul blev der solgt ikke mindre end 500 eksemplarer. Salgssuccessen er hjemme for Commodore, og skal nok trøste over tabet af 128-maskinen.

Maskinen er en prisbombe på niveau med de billigste kloner, men til gengæld er den forsynet med COMMODORE-mærket. Det gør jo faktisk en stor forskel, at det er et anerkendt mærke, der sørger for opbakning og reservedele.

PC-eren er utrolig lille, nærmest på størrelse med et LP-cover, og forsvinder helt under monitoren.

Teknisk set er der ikke noget som helst opsigtsvækkende, selv en AMSTRAD-PC virker som et teknisk vidunder i sammenligning.

Hastigheden er på 4.77 Mhz; et pænt stykke fra de 16 til 20 Mhz, som de seneste PC-nyheder diskner op med.

star

STAR LC-10

Så kom den endelig. Den nye STAR printer. Afløseren for den veltjente/kendte STAR NL-10. STAR LC-10 har 8 NLQ fonte indbygget!!!!

Graphics Modes (Dots/inch)
144 CPS. V/Draft printing
36 V/NLQ printing
Standard parallel interface
Tractor og friction feeds standard
IMB og ESC/P kompatibel
Specielversion til Commodore 64/128

Introduktionspris

kun kr.

2795,-



NICE PC-XT Turbo incl. monitor

fra kr. 5190,-

NICE AT/286-10 Turbo incl. monitor

fra kr. 10.990,-

Ovennævnte priser er excl. moms og levering.
Ring eller skriv efter yderligere information.

NCS NICE Computer Systems ApS
Kohavevej 35
5762 V. Skerninge

Tlf. 09 24 39 28/24 14 53
Fax. 09 24 39 13

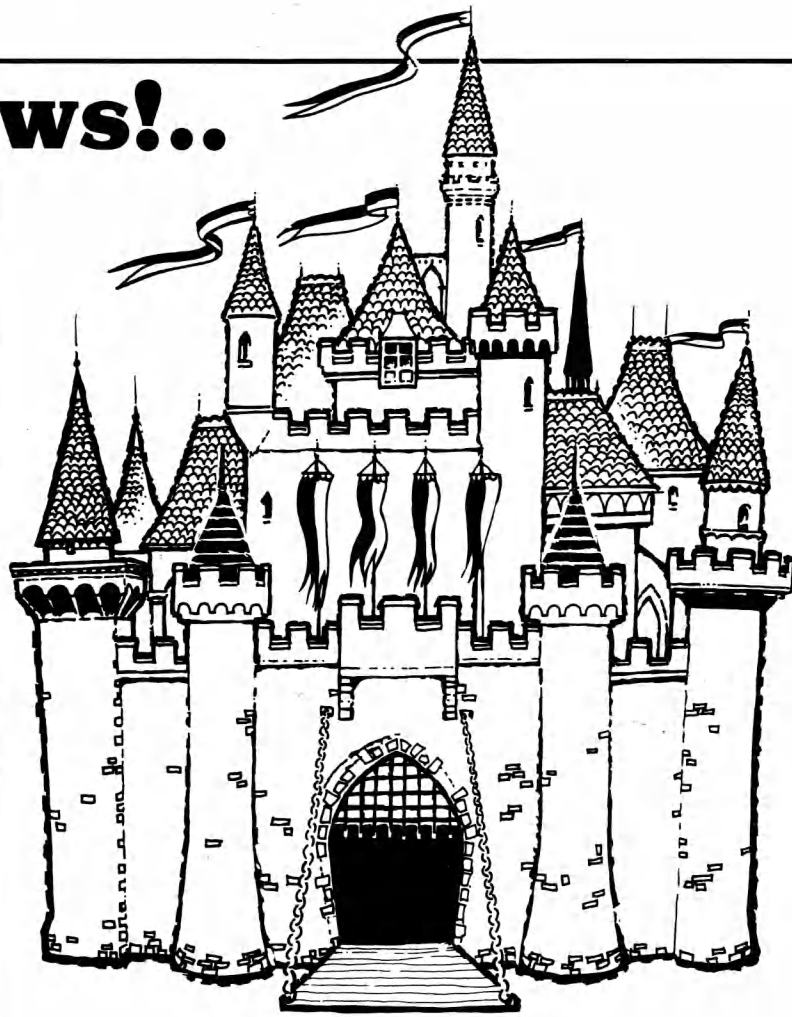
Adventure News!..

Ny serie fra MicroIllusions

Det samme amerikanske softwarehus, der lavede det fantastiske Faerytale Adventure til Amiga'en, har mere at byde på!

»Land of Legends« er titlen på det første spil i deres Quest/Master serie, og hvis man skal tro firmaets egne udsagn (- og det bliver vi jo nødt til, så længe vi ikke selv har set spillet?), så skulle grafikken her være helt fantastisk. Der er tale om et traditionelt RolePlaying game i stil med Dungeons & Dragons (»D&D«, som det hedder blandt fagfolk), og spillets 3D-grafik skulle efter sigende være så realistisk, at man faktisk føler man virkelig befinder sig i de underjordiske huler, hvor spillet primært foregår. Hver gang dit følge møder et eller flere af de fjendtlige væsener, som frit myldrer rundt i tunnellerne, skifter skærbilledet til et »overhead view«, så du kan se hvordan du og dine rejsefæller udsletter fjenden (eller omvendt).

Det næste program i QuetsMaster-serien kommer til at hedde »Dungeon Construction Set«, og med det kan man selv skabe nye monstre, skatte, magiske genstande, labyrinter osv.



Forbudt for børn

Et andet, og nok så interessant spil fra samme firma er »Romantic encounters at The Dome«. MicroIllusions karakteriserer selv deres spil som »Den ultimative oplevelse for sensuelle enlige«. Spillet kan med andre ord betegnes som en romantisk/erotisk simulation, og det hele foregår i »en sofistikeret, hi-tech privatklub« ved navn The Dome. Her kan spilleren så frit indgå forskellige øhhh..., forbindelser med det modsatte køn, idet man her - uden fare for konsekvenserne - kan eksperimentere og påtage sig roller, som i det virkelige liv næppe ville kunne realiseres. Eller som MicroIllusions formulerer det: »Din romantiske middag med rødvin og levende lys kan ende i fuldkab og slagsmål... eller den kan være indgangen til dit livs oplevelse«.

Er du udsvævende og romantisk, eller er din natur mere jordnær og fornuftsbetonet? Romantic encounter at The Dome tilbyder dig svaret på dette spørgsmål i form af en »Love Capacity Test«. En slags elektronisk psykoanalyse! (Freud vender sig i sin grav...).

For rigtigt at skærpe interessen, slutter MicroIllusions deres pressemeddelelse med at pointere, at programmet ER et voksen-spil, idet det indeholder »tekstoplevelser af intim natur«, kan det det ikke anbefales til folk under 16 år.

Så kan Bigby ånde lettet op (793 år!), og med spænding se frem til den dag, hvor dette »spil« lander på mit anmelder-bord. I bliver de første, der hører nyheden - stol trygt på det!

Bigby gør international karriere!!

Ja, tro det eller lad være, men snart vil I altså kunne opleve jeres allesammens yndlings-troldmand, når han i den nærmeste fremtid folder sig ud i det store engelske computerblad Adventure Computer Entertainment (A.C.E.).

I denne udgave af »Bigby's Hytte«, har jeg ladet min gode ven og kollega THE WHITE WIZARD komme til orde, og da han har gode forbindelser til den engelske datapresse, vil artikeludvekslingen altså komme til at gå begge veje. A.C.E. er et helt nyt blad, og hvis man ikke allerede kender det, vil jeg på det kraftigste råde dig til at se dig lidt omkring i en velassorteret bladkiosk. Bladet er en gave til alle Computer-entusiaster, der gerne vil læse om den lidt mere »seriøse« ende af den elektroniske underholdnings-branche (adventures, grafik, musik, 16-bit maskiner etc.). A.C.E.'s oplag er enormt efter danske forhold, så dette er den perfekte lejlighed til at vifte lidt med flaget og gøre opmærksom på, at adventure-genren også har en stor og trofast skare af tilhængere i de nordiske lande.

EGNE SPILLEMODULER

Læg dine egne spil/programmer på cartridge med Alcotini's nyeste modulgenerator til C64 og C128 mode. Klarer op til 16 prg. i ET 16K, 32K, 64K (C128) kort.

Vi lægger også dine prg. på cartridge - GRATIS, betal kun materiale prisen. Vi har også brænderen (Den berømte »Programmer 2.0«) mm. SUPERScript 128 eller SUPERBASE 128 lægger vi også på modul. Komplet i smart cartridge lige til montering. Pr. stk.

Pris incl. Dansk vejledning **149,00**

KUN 299,00

EPROMKORT:

16K (2764 & 27128), før 79	NU 65,00
32 K (27256), før 89	NU 69,00
64K (C128) (2764/128/256/512)	99,00
16K/32K kort til cartridgehus	79,00
Cartridge hus	21,50

Med Freeze Machine kan næsten ethvert program, via modulgen. lægges på Cartridge.

Freeze Machine koster kun **448,00**

Amiga monitor, incl. kabel, før 3195,00 **TILBUD 2795,00**

Philips monitor 12" gul eller grøn **999,00**

Philips monitor 14" farve til C64 **2149,00**

Dolphindos C64, 30xload, før 995,00 **879,00**

Exelator+, diskdrev til C64 **KUN 1585,00**

Disketter 5.25", 5 års garanti, v/100 **3,98**

Disketter 3.5", 5 års garanti, v/50 **9,95**

Star NL10 printer incl. interface **2695,00**

12 kanaler TV-Tuner, gør din computer monitor til et komplet TV, leveres med dobbelt stueantenne. **KUN 1375,00**

GRATIS KATALOG TILSENDES:
Alle priser incl. moms.

DANSK KVALITET
Solbjergvej 14, 8260 Viby J
TLF. 06 11 90 22

ALCOTINI

DANSK KVALITET
Solbjergvej 14, 8260 Viby J
TLF. 06 11 90 22

ALCOTINI

Tekst i AmigaBasic

Arbejder man meget med NOTEPAD har man sikkert set mange af de skrifttyper, som Amigaen råder over. I dette og næste nummer, vil vi se hvordan man kan bruge de forskellige Fonts til at skabe et mere interessant skærm-billede, og hvordan man med nogle indbyggede maskinkode-rutiner har mulighed for bl.a. at skrive med BOLD og ITALIC skrift.

Når man arbejder med tekst på Amigaen, er der en ting, som man skal gøre sig helt klart. I modsætning til en computer som Commodore 64, skelner Amigaen IKKE mellem tekst og grafik. Amigaen »stempler« simpelt hen de enkelte bogstaver ind i skærmhukommelsen på samme måde, som med en hvilket som helst anden figur (tekst er derfor også afhængig af skærmdybde og displaymode). I AmigaBasic bruger man PRINT kommandoen til at vise teksten med. PRINT sørger for at teksten kommer frem i OUTPUT vinduet uden at ramme andre vinduer, borders o.l., men desværre sørger den ikke også for, at kontrollere vinduets bredde. Dette kan give sig udslag i nogle meget mærkelige situationer, hvor det meste af teksten forsvinder ud over den højre skærmkant. Dette problem illustreres

Amiga Tips & Tricks

PRINTER ESCAPE SEQUENCES

Der er sikkert mange Amiga-ejere, der har drømt om at få Italic bogstaver eller Bold skrift i deres udprintninger. Men hvorfor nøjes med at drømme, når man med en lille ekstra indsats kan gøre det til virkelighed? Hemmeligheden bag de forskellige skrifttyper er at sende en escape sequence til printerens (PRT:). Her er en oversigt over nogle af de mest nyttige:

Italic On	ESC 3m
Underline On	ESC 4m
Bold On	ESC im
Expanded On	ESC 6w
Condensed On	ESC 4

Italic Off	ESC 23m
Underline Off	ESC 24m
Bold Off	ESC 22m
Expand Off	ESC 5w
Condensed Off	ESC 3w

Bemærk at printerens escape sequence (ESC) er lig CHR\$(27). Her er et andet kort eksempel, der viser, hvordan man ændrer skrifttype:
LPRINT CHR\$(27); » im«; »IC RUN«

ED BACKUP

Hvis man arbejder meget med ED har man sikkert været ude for den kedelige situa-

tion, at man er kommet til at slette en fil ved et uheld. Heldigvis behøver verden ikke at gå under af den grund. ED gemmer nemlig et eksemplar af den sidste fil, den har lavet i t directoryen på Workbench disken under navnet ED-BACKUP.

Fig 1: STYLE VÆRDIER

- | | |
|---|-----------------------------|
| 0 | = NORMAL |
| 1 | = UNDERLINE |
| 2 | = BOLD |
| 3 | = UNDERLINE + BOLD |
| 4 | = ITALIC |
| 5 | = ITALIC + UNDERLINE |
| 6 | = ITALIC + BOLD |
| 7 | = ITALIC + UNDERLINE + BOLD |

meget godt med følgende program:

FOR x = 1 TO 255

PRINT »IC RUN NR:«;x;

NEXT x

Det er derfor op til brugeren at justere linjelængden v.h.a. af WIDTH kommandoen (se fig 2 for syntax). Med Amiga standard fonten, skal man dividere vinduets bredde (som man finder v.h.a. WINDOW (8) funktionen) med 8 (80-column) eller 10 (60-column), for at få et tilfredstillende resultat. Det siger sig selv, at det har stor betydning om Amigaen er i 60- eller 80 column mode. Teksten står slet ikke på samme måde i de to modes, og det er derfor nødvendigt for tekst-intensive programmer, at tage sig af problemet. Der er to måder:

1. Ændre tekststørrelsen (som vi skal se senere) så den passer til programmet.
2. Finde ud af hvilken tekststørrelse Amigaen kører med, og så vise den tekst der passer til (dette indebærer at man skriver den samme tekst to gange, så at den både ser godt ud i 60- og 80 column mode).

Den hurtigste måde at finde ud af, hvilket tekst mode som Amigaen er i, er ved at undersøge OUTPUT vinduets rastport. Dette kan man gøre med følgende kommando: HØJDE = PEEKW (WINDOW(8)+58)

Vi lægger 58 til, da vi ved, at variablen TxHeight ligger som et offset på 58 bytes fra starten af rastport strukturen. Hvis højden er lig 8, er Amigaen i 80 column mode, og hvis den er lig 9, er Amigaen i 60 column mode.

OPENFONT KOMMANDOEN

Vi er nødt til at bruge nogle af Amigaen indbyggede maskinkode-rutiner, for at ændre på Amigaens standard font (topaz) i basic. Det første skridt, man skal tage, er at »åbne« fonten. Til dette formål bruger vi OpenFont () kommandoen. OpenFont () kræver en TextAttr struktur som parameter. TextAttr

strukturen indeholder bl.a. oplysninger om fontens navn og højde. I basic kan man bruge en LONG INTEGER tabel istedet for en struktur. Vi laver den på følgende måde:

TextAttr (0) = (»FONT-NAVN + chr\$(0))

TextAttr

(1) = HØJDE * 65536 &

Når vi kalder OpenFont () får vi en pointer retur (HUSK at bruge DECLARE FUNCTION). Denne pointer skal vi bruge, når vi kalder SetFont () kommandoen, som aktiverer vores nyåbnede font i OUTPUT vinduet. Når man er med en font, bør man altid »lukke« den med CloseFont () kommandoen.

SETSOFTSTYLE

Foruden de forskellige teksttyper følger der også nogle maskinkode-rutiner med Amigaen, som kan lave ITALIC, BOLD og UNDERLINE skrift. Rutinerne tager simpelthen de normale bogstaver og »vrider« dem, før de bliver printet på skærmen. Det smarte ved det hele er, at man kan kombinere de forskellige SOFTSTYLES, så det er muligt at lave både ITALIC, BOLD og UNDERLINE skrift på een gang. Vi bruger SetSoftStyle () rutinen til at manipulere med vores tekst. Som man kan se i månedens basic program, er der 8 forskellige indstillinger til Style variablen. Hvad de forskellige tal betyder, kan man se i fig 1.

ET BASIC EKSEMPEL

Denne måned basic program giver en mulighed for at indtaste en linje tekst, som så bliver vist i både 60- og 80 column mode, foruden i de 8 forskellige SOFTSTYLES. Programmet er forholdsvis let at gå til, men jeg vil alligevel henlede opmærksomheden på SADD og VARPTR kommandoerne, som fortæller Amigaen startadressen på de efterfølgende tegnstrenger eller variable.

Thomas Fiil

Fig 2: SYNTAX

BASIC KOMMANDOER:

PRINT Tegnstreng

SADD Tegnstreng

VARPTR Variabel_Navn

WIDTH Bredde, Print-Zone

MASKINKODE RUTINER:

CloseFont (FontPtr)
a1

-30 -48

FontPtr = OpenFont (TextAttr)
d0 a0

-30 -42

SetFont (RastPort, FontPtr)
a1 a0

-30 -36

SetSoftStyle (RastPort, Style, Enable)
a1 d0 d1

-30 -60

```
REM TEKST EKSEMPEL AF THOMAS FIIL

DEFLNG a-z

PALETTE 0,0,0,0

DECLARE FUNCTION OpenFont LIBRARY

LIBRARY "graphics.library"

MAIN:

PRINT;

INPUT "Indtast tekst: "; a$

FOR hojde = 8 TO 9

  TextAttr(0) = SADD("topaz.font" + CHR$(0))

  TextAttr(1) = hojde * 65536 &

  FontPtr = OpenFont (VARPTR (TextAttr(0)))

  SetFont WINDOW(8), FontPtr

  FOR style = 7 TO 0 STEP -1

    CALL SetSoftStyle (WINDOW(8), style, 255)

  PRINT a$

NEXT style

PRINT

CloseFont (FontPtr)

NEXT hojde

GOTO MAIN
```



Det eneste blad med programmer udelukkende til Commodore

LIST!

Marts / April 1988

1

Kun Dkr. 28,50

Nok. 28,50

Korte og lange, seriøse og spil-prog

Hele 40 tætpakkede sider

Commodore 64 og 128

C-16

Tonsv

VELKOMMEN LIST! er på gaden nu

Vi byder alle velkommen til vort nye indtaste-magasin! Det er faktisk det eneste programblad, der findes, idet bladene »TAST« og »INPUT« programbladene lukkede, mens dette blad var under udarbejdelse.

Vi bringer udelukkende COMMODORE-programmer, i mod-sætning til »TAST«, der bragte programmer til alle mulige og umulige computere (Newbrain, Marathon osv.). Der var vel ingen, der fik fuld valuta for prisen, der var på hele 34,85 kr. »INPUT« bragte kun AMSTRAD-programmer og det til en rimelig pris, men desværre for »INPUT« har COMMODORE nu overtaget hele hjemmecomputermarkedet rub og stub.

Det var med andre ord på tide at der kom et rent COMMODORE-programblad. Vi har lagt stor vægt på at forde-le programmerne i forhold til fordelingen af Commodore-brugerne, dvs. at der er masser af C-64 og 128 programmer. Vores særdeles dygtige programredaktør Bo R. Petersen har selv lavet ca. halvdelen af programmerne, mens resten er udvalgt af de bedste indsendte læserprogrammer.

Kun kr. 28,50



DATAPLUS 06-470880

Data +

PRINTERE:

incl. interface
STAR LC10 (144 cps) 3295,-
CITIZEN 120D 2695,-
Farvebånd - valgfrit - 95,-



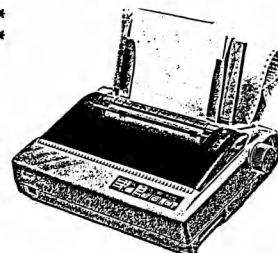
JOYSTICKS m.m.:

Joy Card (til GEOS m.m.) 68,-
Switch Joy 98,-
Quick Shot II Turbo 98,-

CITIZEN 120D 2695,-

* tilslut et PC-drive *
* til din Amiga: *
* kabel & interface: 450,- *

DISKETTER pr. stk.:
5,25" v.10 v.40 v.100
DDSF,CX 4,95 4,50 3,95
DDSF,CFX 8,90 7,90 6,90
3,5": 13,50 12,50 11,50
3" : 34,95 -ring og hør-



DISKHACKER: 38,00

BOX DX85 til 100 stk 5,25"85,-
BOX SS50 til 50 stk 3,5" 95,-

Star LC 10 3295,-

* Fred Fish *
* public domain disketter *
* Amiga, numrene 1 - 121 *
* pr stk kun: 29,85 *

SOFT-PAKKEN til C64 U#1: 75,-
Danske manualer: Speedscript, Speedcalc,
Drawmaster, Hypra-Ass., C/PM plus: pr.stk. 45,-

/DATAPLUS, BOX 17, 8970-HAVNDAL 06-470880

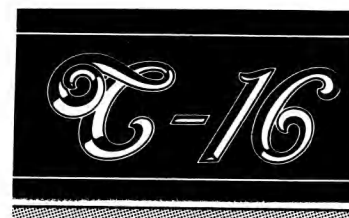
```
10 FORT=1630T01701:READA$:POKET,DEC(A$):B=B+DEC(A$):NEXT
20 IFB<>8257THENPRINT"DATA FEJL" END
30 PRINT"START HJÆLPE LINIE : SYS1630"
1000 DATA9,70,8D,14,03,A9,06,8D
1001 DATA15,03,A9,A6,8D,1E,FF,60
1002 DATA00,00,A9,02,8D,09,FF,A9
1003 DATA01,8D,0B,FF,A2,00,A0,00
1004 DATAA9,A6,CD,1E,FF,B0,FB,B9
1005 DATA0E,06,8D,15,FF,C8,C0,08
1006 DATAD0,EE,E8,E0,1A,D0,E7,20
1007 DATA11,DE,4C,0E,CE,00,00,00
1008 DATA71,00,71,71,71,71,71,71
```

HJÆLPELINJER

Når du syser dette program, vil du få nogle linjer, så det bliver lettere at følge en linje på skærmen. Brug POKE 1695, (1-255) for at skifte farve på linjerne.

QUICK COUNTER

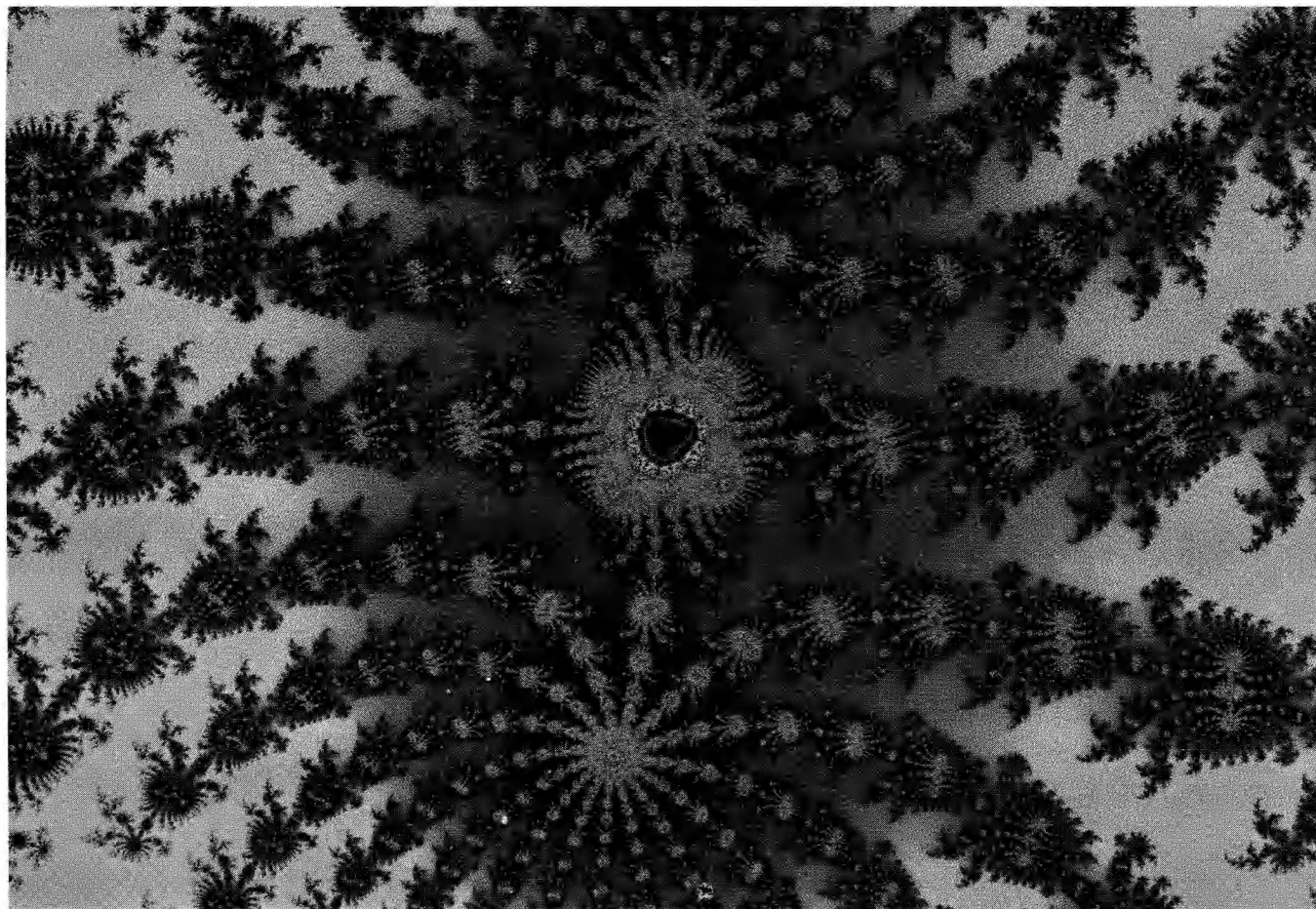
```
0 REM * QUICK COUNTER *
1 REM
2 REM AF CURT KJÆRSGAARD.
3 REM
9 SK=4032:AN=2
10 FORT=1630T01693:READA$:POKET,DEC(A$):B=B+DEC(A$):NEXT
20 IFB<>7893THENPRINT"DATA FEJL"
30 SK$=HEX$(SK):POKE208,DEC(RIGHT$(SK$,2)):POKE209,DEC(LEFT$(SK$,2)):POKE210,F
40 PRINT"AKTIVER RUTINE : SYS1651"
50 PRINT"COUNT 1 GANG : SYS1630"
60 PRINT"DEMO : RUN2000"
70 END
1000 DATA2,01,FE,00,0D,BD,00,0D
1001 DATAC9,3A,D0,08,A9,30,9D,00
1002 DATAD0,CA,10,EE,60,A5,D0,8D
1003 DATA61,06,8D,64,06,8D,6D,06
1004 DATAA5,D1,8D,62,06,8D,65,06
1005 DATASD,6E,06,A4,D2,88,0C,5F
1006 DATA06,A9,30,91,D0,88,10,F9
1007 DATA60,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
2000 POKE208,160:POKE209,13:POKE210,7
2010 SCNLCL:CHAR1,14,13,"TRYK SPACE."
2020 SYS1651
2030 SYS1630
2040 GETA$:IFA$<>" "THEN2030
```



QUICK COUNTER

Her er så en rutine der kan gøre dine basic spil lidt hurtigere. Rutinen skriver nemlig din score på skærmen, og kan få den til at blive forhøjet med 1. I linie 9 findes to variabler sk 09 an, sk står for, hvor på skærmen (3072-4071) din score skal stå, an står for hvor højt din rutine skal gå. Hvis du f.eks. skriver 2 vil, når du aktiverer rutinen, blive skrevet to »0« på skærmen, og din rutine kan gå til 99. Pas på at sk + an ikke overskrider skærmen (4071).

IC RUN 13



Mandelbrot Explorer - Fractaler på Amigaen

Fractaler er et helt nyt matematisk begreb, der er dukket op inden for de sidste 30 år. Betegnelsen bruges til at beskrive en familie af former, som man p.g.a. deres kompleksitet ikke har kunnet beskrive v.h.a. »almindelig« matematik. Fractaler betegnes ofte som »den nye natur geometri«, da deres former ofte leder tanken hen på ting som vi kender fra naturen. Et træ fyldt med blade. En lille ø, eller måske noget helt tredje.

Men hvad har det computeren at gøre, er der sikkert nogen, der vil spørge? Computerne er med deres grafik og hurtige beregningstid idelle til at give et grafisk indtryk af fractalernes former. En fractal, der før i tiden ville have taget flere timer at tegne, kan nu laves på en brøkdel af den tid.

Men det er ikke alt. Man har før i tiden haft problemer med at få computere til at tegne ting, som f.eks. bjerge så de så naturlige ud. Det var som om, de fik et koldt og firkantet udseende (bjerge er ikke kegler og floder er ikke rette linier). Man har nu ved hjælp af fractaler fået et helt

bliver den næste store ting på hjemmecomputer området, er der vist ikke mange, der er tvivl om. Der går sikkert ikke mange år, før folk er trætte af at flyve over sterile vektor landskaber, og kræver, at figurerne skal ligne de ting de giver sig ud for at være. Når det bliver tilfældet, kommer fractalerne for alvor ind og præger alt, hvad der hedder flysimulationer, »rolle spil« o.l.

Mandelbrot Explorer

En af de mest interessante fractalgrafik demoer er »Mandelbrot Explorer« til Amigaen. Programmet er ikke mindre end en sensation, idet den gør det muligt at dykke ned i hele Mandelbrot sættet. Der er sikkert mange, som stadig husker den Hvælvudsendelse, der omhandlede fractaler. Et af højdepunkterne var en fantastisk rejse ned i »Søheste dalen«, et fantastisk grafik landskab lavet på en af de store universitetscomputere. »Mandelbrot Explorer« gør det

enestående redskab til at beskrive naturen med. At det er et område, der har programmørernes bevågenhed, kan man let se på alle de »fractalgrafik demoer«, der sendes på markedet, men også i spil som f.eks. »Rescue on FRACTALus« og »Silent Service«. At fractaler



Attraktive EDB-tilbud!

COMPUTERE – PRINTERE – SPIL OG PROGRAMMER



Commodore Amiga 500, computer

NY PRIS

TILBUDSPRIS INCL. MOMS **4695,-**

10 Com-Center
3.5" disketter

TILBUDSPRIS INCL. MOMS **290,-**

10 Com-Center
5 1/4" disketter

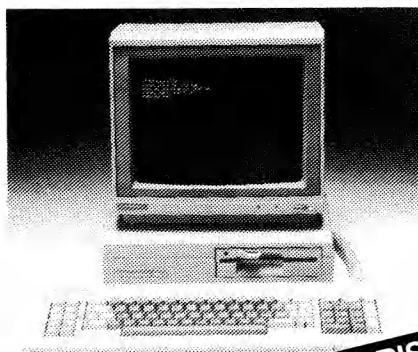
TILBUDSPRIS INCL. MOMS **120,-**

Commodore A1010,
ekstern 3.5" drev til A 500/PC 1

TILBUDSPRIS INCL. MOMS **2295,-**

Commodore 1084,
farvemonitor til Amiga 500/PC 1

TILBUDSPRIS INCL. MOMS **3495,-**



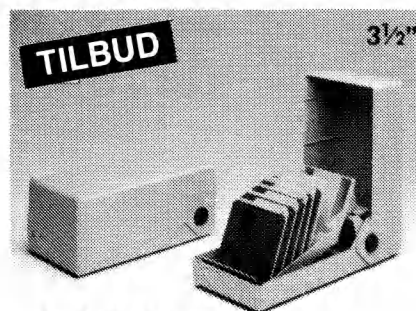
Commodore PC 1,
PC med 1 stk. 360 K Floppydisk, 640
KB Ram, MS-DOS 3.2, GW-Basic 3.2

TILBUDSPRIS INCL. MOMS **4695,-**

Commodore monitor til PC 1

TILBUDSPRIS INCL. MOMS **995,-**

NY PRIS



Box for 25 Diskets

Sicos opbevaringsboks

til 25 stk. 3.5" disketter før kr. 241,60

TILBUDSPRIS INCL. MOMS **98,-**

Sicos opbevaringsboks

til 50 stk. 5 1/4" disketter før kr. 241,60

TILBUDSPRIS INCL. MOMS **98,-**

The Final Cartridge III

TILBUDSPRIS INCL. MOMS **595,-**



Pro Computer

Strandmarksvej 21 · 2650 Hvidovre · 01 78 55 43
Åbent mandag-torsdag 9-17³⁰, Fredag 9-19⁰⁰, Lørdag 9-13



muligt at foretage den samme rejse og opdage nye udforskede områder. Programmet er næsten 100% musstyret med pull-down menus og requesters, akkurat som når man bruger Workbench. Foruden at være meget brugervenlig er programmet også utrolig farverigt og giver et godt indtryk af, hvad man kan bruge fractaler til.

IN DEPTH

Det der overrasker en mest når man loader »Mandelbrot Explorer«, er nok de mange valgmuligheder. Man har allerede ikke mindre end 5 forskellige menuer at vælge imellem. Den største menu er ACTION. Den giver bl.a. mulighed for at save, load og printe skærbilledet, ændre på farverne og quitte. ACTION menuen indeholder også en HELP feature, der på en let forståelig måde fortæller, hvordan programmet fungerer. Den næste store menu er FUNCTION. Den giver en mulighed for at vælge mellem de 3 forskellige matematiske formler, som program-

met kan tegne.

Som de fleste sikkert ved, kan Amigaen arbejde med fire forskellige skærmopløsninger. SCREEN menuen gør det muligt at vælge mellem de fire, selv om det er usandsynligt, at man vil arbejde i andet end LOWRE-SOLUTION p.g.a. den lange beregningstid. De to sidste menuer hedder henholdsvis SCALE og VIEW. Det er sådan, at jo »dybere« man befinder sig, jo flere tal skal der tildeles hver farve. Dette regulerer man med SCALE. Som en sidste specialitet har man mulighed for at vælge, om man vil se Mandelbrot sættet i 2- eller 3 dimensioner. Dette styres med VIEW.

Foruden at styre menuerne bruger man også musen til at vælge det område af Mandelbrot sættet, man vil undersøge. Selve udvælgelsen foregår ved, at man holder venstre musknap inde samtidig med, at man afgrænser det ønskede område ved at flytte musen frem og tilbage. Når man har gjort dette, kommer en requester frem, som spørger om der er tale om: WIN-

DOW, REGION, eller BOTH.

WINDOW betyder, at det nye output vindue skal have samme størrelse som det afmærkede område. REGION betyder at man ønsker det afmærkede område forstørret op i output vinduet. BOTH er vist selvfølgelig. Foruden de her nævnte features giver »Mandelbrot Explorer« også mulighed for at lege med Amigaens colorknap. Denne feature styres v.h.a. tastaturet og COLORS i ACTION menuen. Featuren er særlig nyttig, hvis man ønsker at undersøge detaljerne i Mandelbrot sættet.

Det siger sig selv, at det tager forholdsvis lang tid for programmet at tegne et billede, når man tager de mange beregninger, som programmet skal udføre i betragtning. Derfor har programmøren da også været så venlig at gemme nogle af de flotteste billeder på disketten (under navnet REGION) så, at det er let et komme i gang. Jeg lyver ikke, når jeg siger, at man mildest talt falder ned af stolen, når man ser billederne første gang.

Public Domain

Det bedste ved »Mandelbrot Explorer« er, at det er et Public Domain program. D.v.s. at programmøren har givet tilladelse til, at alle og enhver må kopiere programmet og give det til venner og bekendte. Da vi på redaktionen synes, at programmet er af en sådan karakter, at den fortjener at blive spredt så meget som muligt, og da den samtidig er let at betjene (er lige til at starte fra Workbench), har vi besluttet at gøre den til et af vores abonnements tilbud. Hvordan man bestiller »Mandelbrot Explorer«, kan man se andet sted i bladet.

Thomas Fill

Snydehjørnet

**Må jeg have æren af at by-
de velkommen til 3. runde
i Vold, Hærg og Lemlæst
med mig som vært. Vi læg-
ger hårdt ud med denne
måned's pokes....**

jump man junior poke 9450.44
jumpin jack poke 27904.173
kaktus poke 4565.255
kickman poke 7424.230
kid grib poke 10020.234
krakout poke 35220.200:sys16035
lazy jones poke 2971.9

lode runner poke 7892.255
manic miner poke 16571.173:sys16348
motormanía poke 8646.255
moonbuggy poke 24151.173
mission elevator sys 2128
mr. robot poke 11518.255
mutants poke 9273.230:sys 4096

omega race poke 6300.230
pakakuda poke 7015.234
pedestrian poke 2288.255
pengo poke 20295.44
pogo joe poke 2779.36
pitfall poke 5393.255
punchy poke 15458.50

pooyan poke 20634.173
q-bert poke 4446.173
radar rat race poke 7194.234
rambo poke 3211.173
r-nest poke 4446.173 (se q-bert)
revenge mutant camels poke 35518.250
roundabout poke 12843.234

robin to the rescue poke 6144.234
sammy lightforce poke 3678.189
seafox poke 7337.173
shasmus case ll poke15476.176
sheep in space poke 35039.44
space taxi poke 16911.200
squishem poke 2562.100

west bank poke 12713.165 sys4100
bomb jack poke 5693,255 5694,255 5695,255 sys2096
monkey magic poke 7540,255 liv sys9020
u.x.b. poke9586,255 sys6500
flash gordon poke25903,234 25904,234 sys12288
breaktru poke6604,234 6605,234 6606,234 sys12616
legend of kage poke1311,96 sys2344

lightforce poke11547,5 sys6713
1942 poke5806,234:poke5807,234 sys2640
cylu poke 39409,123 sys49152
druid poke39271,255 sys5129
uridridum poke31137,189 poke34049,1
cauldron II poke40318,65 40319,207 sys32777
cobra poke38128,1

rambo load"" ,8,1 poke 6099,173 run
terra terra poke38706,1
bagitman poke 19013,189 poke22236,255
bat-attack poke 11061,234
battelcone poke8909,100
battle-throughk time poke22045,255
blagger poke 3560,0
blac hawk poke 8289,99
buck rogers pokr 8825,36
burnin rubber poke 18432,36
bombjack ll poke7053,200:sys 3303
bungeling bay poke 47465,176

BLAZER:POKE6760,76:POKE6761,116:POKE6762,13:SYS21177
 FREDDY HARDEST:POKE34912,96:POKE46361,250:SYS32777:EVIG LIV
 FREDDY HARDEST PART2:POKE39304,250:POKE34482,96:SYS32777:EVIG LIV
 MEGA APOCALYPSE:POKE31890,96:SYS22562:EVIG LIV
 PROHIBITION:POKE50163,169:POKE50164,0:SYS49152:EVIG LIV
 RED LED:POKE43577,96:SYS18944:EVIG ENERGI
 SCARE BEAR:POKE21760,169:POKE21761,0:POKE21762,234:SYS32416:EVIG LIV
 SECTOR 90:POKE2845,31:SYS2176:EVIG LIV
 SOLOMON'S KEY:POKE2213,36:SYS2063:EVIG LIV
 TANK:POKE7394,0:POKE7871,0:POKE8502,0:POKE9212,0:POKE9630,0:POKE9996,0
 POKE10670,0:POKE6014,0:SYS4096:EVIG LIV
 ZYNAPS:POKE41155,76:POKE41156,201:POKE41157,160:SYS32769:EVIG LIV
 BATTLE SHIPS:POKE49168,173:POKE49169,1:POKE49170,220:POKE49171,41:POKE49172,16
 POKE49173,208:POKE49174,8:POKE49175,169:POKE49176,0:POKE49177,141
 POKE49178,74:POKE49179,73:POKE49180,32:POKE49181,47:POKE49182,57
 POKE49183,173:POKE49184,0:POKE49185,220:POKE49186,96:POKE8382,32
 POKE8383,16:POKE8384,192:SYS2128
 PLAYER 2:SETT JOYSTICKEN I PORT 1:NAAR DU HAR GJEMT BAATENE
 TRYKKER DU PAA FIRE.DA VIL DET KOMME FREM EN OVERSIKT
 OVER HVOR PLAYER 1 HAR GJEMT DEM.

HILSEN
 KJELL ENGVOLDSEN
 RYGGEVN.403B
 N-1580 RYGGE

Navn	Poke
BLAGGER.....	3560,8
	EL. 3574,44
	EL.53264,126
BURNING RUBBER...	8432,173
BUNGLING BAY.....	47465,176
BUCK ROGERS.....	8825,36
BLACK HAWK.....	8289,99
	EL. 8290,255
BAGITMAN.....	19013,189
	EL.22236,255
BAT-ATTACK.....	11061,230
BATTLE THROUGH TIME	22045,255
BATTLEZONE.....	8909,100
CAVELON.....	23789,255
CHINA MINER.....	34632,44
	EL.34623,234
	EL.34624,234
	EL.34625,234
CHOPLIFTER.....	8011,173
CRAZY KONG.....	30624,173
CRISIS MOUNTAIN..	2665,238
CROSSFIRE.....	27625,173
	EL. 5353,44
	EL. 3144,238
CLOWNS.....	3566,255
BRUCE LEE.....	5686,128
	EL. 5677,128
	EL. 5672,128
DIMENSION X.....	8645,129
DINKEY DOO.....	11989,99
	EL.11989,18
	EL.12296,165
DIG DUG.....	10473,255
DONKEY KONG.....	12118,234
DARE DEVIL DENNIS	29173,255
	EL.17958,(TEMPO)
DRAGON HAWK.....	3477,255
EVOLUTION.....	6947,255
FALCON PATROL....	16765,234
	SYS6640
FLAK.....	4798,36
FORT APOKALYPSE..	36339,153
	EL.36364,234
	EL.36365,234
	EL.36366,234

FIRE ANT.....	17568,100
FROGGER.....	22341,173
FROGGER SEGA.....	22341,173
GALAGA.....	17388,173
GALAXIONS.....	7065,230
	EL.17288,165
GANGSTER.....	5989,58
GALAXY.....	3369,230
	EL. 3378,230
GHOULS.....	8367,255
HARD HAT MACK....	16877,173
	EL. 8472,100
HERBY.....	9171,255
H.E.R.O.....	14652,25
HIGH NOON.....	18033,255
HUNCHBACK.....	9521,44
JET/SET WILLY....	11345,33
KAKTUS.....	4565,255
KICKMAN.....	9424,230
KID GRID.....	9970,234
	EL.10020,234

LASER STRIKE.....	16475,173
LADY TUT.....	2392,50
LAZY JONES.....	2971,9
LODE RUNNER.....	7892,255
MANIC MINER.....	16571,173
	SYS16384
MOON BUGGY.....	24151,173
MINER 2049.....	9450,173
	EL. 2652,165
MATRIX.....	7629,238
	EL. 7983,238
MOTOR MANIA.....	8646,255
MR. ROBOT.....	11518,255
NEPTUNE.....	7870,60
OMEGA RACE.....	6300,230
POGO JOE.....	2779,36
POOYAN.....	20634,173
PENGOPETCH).....	20295,44
PEDESTRIAN.....	2288,255
PITFALL(ACTIVISON)	5393,255
PAKAKUDA.....	7015,234
PUNCHY.....	15458,50
Q-BERT & R-NEST..	4446,173
QUEST FOR TIRES..	7341,99
	EL.11485,125
RADAR RAT RACE...	7194,234
	EL. 8986,234
REVENGE CAMELS...	2599,230
	EL. 2746,230
	EL.39931,238
ROUNABOUT.....	12843,234
SAMMY LIGHTFOOD..	3678,189
SEAFOX.....	7337,173
SHAMUS.....	18486,160
	EL.23558,169
	EL.27185,169
SHAMUS CASE II...	15476,176
	EL.15475,238
	EL. 3888,128
SURVIVOR.....	19563,255
WHEELIN' WALLIE..	27427,173
	EL.27916,173
ZEPELIN.....	10081,100
	EL.14337,100
	EL.18546,44



The White Wizard skriver i IC RUN!



Det er ikke uden stolthed, at vi hermed er i stand til at bringe jer denne eksklusive adventure-feature; de hotteste adventure-nyheder direkte fra England, skrevet af ingen ringere end »the White Wizard« (ex-Zzap!«, Personal Computer Games og ACE!). Udover at være en af verdens mest respekterede adventure- anmeldere, er »ol' Whitey« også en god ven af Bigby, og ide følgende spalter ser han nærmere på det seneste eventyr fra Magnetic Scrolls, Jinxter, og funderer lidt over hvem der nu er Europas førende adventure-producent.

Hvem er the White Wizard..?

Lige siden han først skrev adventure-sektionen i Personal Computer Games, er den hvide trolldoms identitet forblevet et mysterium. Meeen, IC RUN kan her – med eneret for Skandinavien – afsløre følgende spor om den skæggede legendes sande identitet:

- 1) Han er redaktør for et stort engelsk computerblad.
- 2) Han skriver også skuespil, som er blevet opført af BBC, the National Theatre, og flere andre steder.
- 3) Han er en nær ven af »the Pilgrim« fra bladene »Amstrad Action« og »Advanced Computer Entertainment« – ja, der er endog dem, der mener at vide, at de to forfattere muligvis er een og samme person!
- 4) ... Men hvem er så the Pilgrim?




Jeg var henrykt, da jeg pludselig for en gang skyld fik chancen for at henvende mig direkte til mine med-eventyrere i Danmark. På trods af vor tids nymodens teleporterings-spells, må jeg indrømme, at jeg ikke tidligere har viftet min trolddoms-stav i retning af jeres land, men Bigby fortæller mig, at de udfordringer I møder og de eventyr I udforsker, er om trent de samme som dem vi har her i England. Nuvel, en balrog er vel en balrog, uanset hvor man er så uheldig at løbe ind i den, så jeg regner med, at de nyheder jeg bringer her ikke vil virke alt for fremmede for jer.

Kampen om første-pladsen

Der var engang, hvor Level 9 var Englands førende adventure-hus, men i dag ser tigene noget anderledes ud. Lige siden Magnetic Scrolls lancerede The Pawn til Sincalir's QL, for derefter at oversætte det til Atari ST og udgive det via Rainbird, har Level 9's førsteplads været alvorligt truet. Magnetic Scrolls har nu netop udgivet deres tredje spil, Jinxter. Vil dette spil levere det endelige økse-hug mod Level 9's fører-status?

Det er jeg bange for det vil. Level 9's nyeste spil, Gnome Ranger, var i virkeligheden ret skuffende. Det handlede om Ingrid Bottomlow; en vildfaren gnom, der forsøger at finde hjem. Til trods for den stærke parser og en glimrende interaktion mellem forskellige karakterer, forbliver spillet en skuffende og barnlig affære med kedelige og uoriginale lokationer.



Det er rigtigt, at Level 9 har forbedret deres system betydeligt. Man kan nu GO TO forskellige lokationer, og – vigtigst af alt – man kan give ordre til andre karakterer, der er lige så komplicerede som dem man selv råder over. Det er faktisk sådan, at uanset hvad du vil gøre i spillet, så kan du bede en anden person om at gøre det for dig – selv om den pågældende selvfølgelig ikke nødvendigvis vil adlyde dig.

Denne teknik er meget avanceret og kunne i teorien anvendes til nogle helt fantastiske puzzles. Problemet er bare, at sådanne puzzles leg kan blive ekstremt komplicerede og irriterende, når de en-

kelte karakterer »fører et selvstændigt liv« (dvs. vader rundt på må og få). Hvad hjælper det f.eks., at du kan få fat i noget guld ved at lade »gnymfen« grave det op for dig, når førnævnte »gnymf« hele tiden er travlt optaget med at rende alle mulige andre steder hen.

Men stods dette, skaffer de selvstændige karakterer alligevel Level 9 et klart pluspoint i den hårde kamp om førstepladsen.

I Magnetic Scrolls' adventures finder vi en ganske anden indfaldsvinkel. I Jinxter har firmaet, for at det ikke skal være løgn, fuldstændig OPGIVET deres sofistikerede GO TO kommando, og i stedet for at bringe os masser af karakterer og avancerede kommandoer, har de helt og holdent koncentreret sig om at give os et godt og morsomt spil.

Hermed ikke være sagt, at Mag Scroll's parser ikke er advaret, for det er den. Den har visse features, som du ikke finder i et spil fra Level 9. Dette gælder f.eks. muligheden for at operere med flere beholdere af gangen, såsom: PUT THE KEY IN THE BOTTLE IN THE BAG

samt, nok så vigtigt, muligheden for at bruge forholdsord, når man refererer til forskellige positioner, som f.eks.: LOOK UNDER THE BED, LOOK BEHIND THE BED, LOOK IN THE BED, LOOK ON THE BED.

LOOK UNDER THE BED, LOOK BEHIND THE BED, LOOK IN THE BED, LOOK ON THE BED.

Sagen er den, at jeg foretrækker kommandoer, som giver mig større kontrol over mine omgivelser frem for dem, der giver mig større kontrol over andre individer. »Levende« karakter er naturligvis altid noget man kan få sjov ud af, men jeg kan alligevel ikke lade være med at føle, at Level 9 har misforstået det hele, og at de hellere skulle indtrodde nogle flere kommandoer som dem nævnt ovenfor, i stedet for at bruge så meget tid på at forbedre deres karakterer. Når det kommer til stykket, så går hele ideen med de levende karakterer jo fuldstændig tabt, hvis de ikke har en realistisk »verden« at be-

væge sig rundt i, men blot – som hos Level 9 – er henvist til en todimensionel lokationsdomineret labyrint med lidt spredte objekter hist og her.

Men tilbage til Minxter. Spillet giver dig det enkle mål at finde Turani-armbåndet og de 5 smykker, der hører til det. I hel stand fungerer armbåndet som modstandskraft mod de Grønne Hekse, idet armbåndet begrænser virkningerne

af heksenes trolddom, og på den måde beskytter menneskeheden fra deres tyranni. Uheldigvis for menneskeheden er smykkerne blevet skilt fra armbåndet, og heksene har spredt de forskellige dele for alle vinde i et forsøg på at sikre, at de aldrig nogensinde vil blive fundet igen. Som resultat heraf er Aquitania langsomt ved at løbe tør for alt sit »held«, og dit job er nu at skaffe smykkerne tilbage og samle dem, for på den måde at føre heldet tilbage til landet og sprede lykke blandt Aquitania's folk.

For at gøre dette, må du løse nogle virkelig svære puzzles, men Mag Scrolls har indbygget en personlig »skytsengel« i spillet, som – hver gang døden truer dig – griber ind og redder dit skind. Måske synes du dette lugter lidt af snyderi, men man får naturligvis ikke points for de puzzles man springer over på den måde. Tværtimod giver

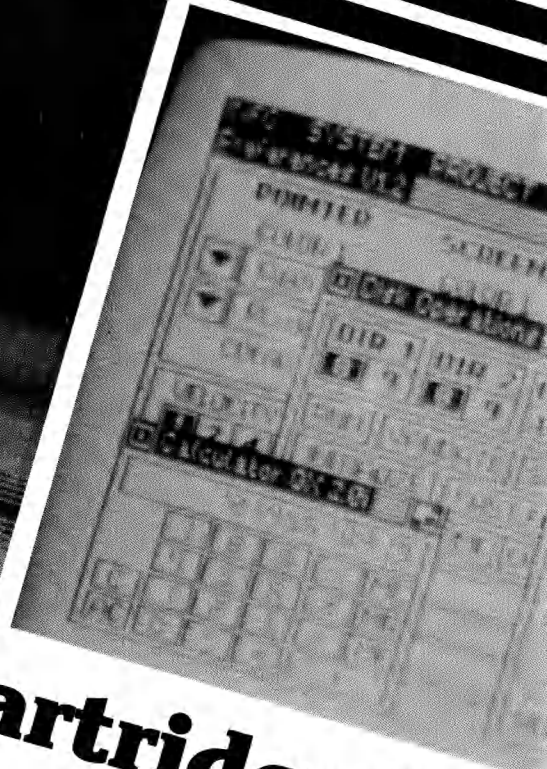
det begynderen en chance for at udforske spillet og rigtigt føle dets stemning frem for konstant at blive dræbt, mens det på den anden side serverer nogle overordentligt hårde puzzles for den avancerede spiller.

Der indgår mange originale sekvenser i spillet, f.eks. en spændingsmættet tur på taget af et kæmpe tog (pas på tunnelen), en tyrefægtning (sådan da!), en karrusel og en lang række andre interessante lokationer, der hver har deres egen lille historie og objekter at undersøge. De fem smykker tilfører desuden spillet elementer af magi, hvilket ikke tidligere er set i Magnetic Scrolls' spil.

Jinxter er et virkeligt godt adventure, langt bedre end The Pawn og endda en forbedring i forhold til det ellers udmærkede Guild of Thieves. Jeg håber meget at spillet allerede er nået til Danmark, men hvis du ikke kan finde det i forretningerne, kan du altid ringe til Rainbird. Brug den internationale kalde-kode for England efterfulgt af numrene i (for London) 240 8838.

Men hvem er nu nummer 1? The Wiz må tilstå, at han – efter mange års troskab – føler, at Level 9 har tabt førerpladsen til deres nye konkurrent. Men de slår igen! Nu mens jeg skriver dette, er Austin-brødrene (som ejer og driver firmaet) i færd med at designe et helt nyt spil baseret på den legendariske engelske konge, Arthur, og hans søgen efter den Hellige Gral.

De har ydermere netop tegnet kontrakt med et nyt softwarehus, som skal markedsføre og distribuere Level 9 spil fremover, hvorved Level 9 kan afse mere tid til at skrive spillene. Navnet på det nye firma er indtil videre en hemmelighed, men jeg kan sige så meget, at det IKKE er Rainbird, som jo ellers tog sig af Level 9's produkter sidste år men nu er blevet brændt af af Austin'erne. Watch this space!



Test af The Final Cartridge III

Igen sender MØRCOM DATA A/S en ny version af det efterhånden gammelkendte Final Cartridge ud på det danske hungrende computemarked. Denne gang er vi nået til 3'eren, og det må nok siges at 3. gang er lykkens gang, for med TFC-III hooked til din C64 har du et virkeligt lækkert stykke værktøj.

Når du starter for din C64 med dåsen i brugerporten, kommer en virkelig nydelig skærm til syne. Denne skærm ligger meget tæt op af det Amiga-folkene kender som Workbench. På dette C64/TFC-III hedder det blot Desktop istedet (nej, det har ikke noget med desktop-publishing at gøre). Øverst på skærmen befinder der sig nu din lille pil som du kan fræse rundt med på skærmen, i port 2 med en mus eller et joystick, forstås.

Bagved pilen ligger en såkaldt menu-bjælke hver der er følgende valgmuligheder: INFO, der viser hvem der har lavet TFC-III, hvilken version du kører med, og andre ting. SYSTEM, hvor du kan gå over til den sublimt lækre Basic, (mere om den senere), Freezerdelen med indbygget game-killer, og til sidst og mindst Redraw, der rydder op i alt det rod du har lavet.

Længere henne finder vi PROJECT, hvor du kan gå over til NOTE-PAD, der er en lille tekstbehandler. Hvis du nu begynder at skrive noget med Notepad, vil du se at din tekst vil se enormt lækker og professionel ud. Og det alene af den grund at hele karaktersættet er lavet om, så du nu kan have op til 60-70 tegn på en linie, alt efter hvor brede tegnene er, fordi de bliver printet ud på skærmen proportionalt. D.v.s. at et »i« ikke fylder lige så meget på en linie som fx et »m«, og det gør de jo ellers normalt.

Dette giver et meget proff. udseende, og kan nok få en og anden C64 ejer til at glippe med sine røde, betændte øjne. Ud over det har du naturligvis muligheden for at printe din tekst ud, gemme den på bånd eller disk, bestemme hvor langt der skal være mellem hvert bogstav eller linie, og andre komplet ligegyldige ting.

Derefter kommer vi til UTILITIES, der er en avanceret sag. Herfra kan du så gå ned til Preferences, hvor du kan ændre skærmfarve, hvor hurtigt din pil skal bevæge sig, og hvilken farve den skal have. Længere nede af menuen finder vi Basic

Prefs. hvor du kan vælge om du vil have tastatur-klik, om cursoren skal blinke, og om tasterne skal repetere. Derefter kommer en lille »LDC« lommeregner, der har de mest nødvendige funktioner. Dernæst blæser et bruger-interface til disk, hvor der er mulighed for fast-format, ID-change, directory fra to forskellige disketter, og andet sekventiel-bruger-guf for diskettefolket. Sluttelig er der også en afdeling for dem der kører med bånd, men de eneste valgmuligheder de har, er om data-setten skal køre med normal hastighed, eller med 10* hurtigere turbo.

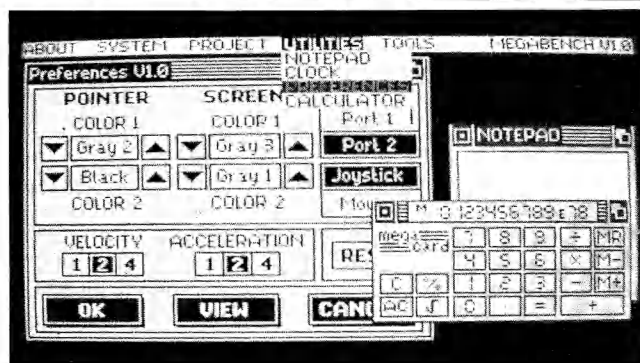
Helt henne ved den anden ende af skærmen kommer vi til Tool'en CLOCK, som er et ganske almindeligt digital-ur. Det kan du naturligvis stille til den rigtige tid, og du kan sætte den til at vække dig med en infernalsk støj, når du er faldet i søvn foran den tomme Desktop skærm, da både ur og alarm går ud af funktion, hvis du da ikke lige netop sidder og kigger på Desktop skærmen. Ikke særlig fikst, eller va'.

The Final Cartridge er et læk-

kert værktøj at have ved hånden, ikke mindst for den almindelige C64 bruger, der lige pludselig befinder sig i Amiga stadiet. Og det er ikke mindst på grund af den superhurtige disketteturbo, der befinder sig i kassens indre.

Som jeg sagde, skrev i starten af denne artikel, så er der en lækker basic udvidelse TFC-III. Også denne del af cartridget lægger sig utrolig tæt op af Amigas Basic. Ikke i den forstand at den er lige så god, der mangler lidt endnu før den er det, men det var nu også mere måden man bruger den på, der ligner.

I stedet for at skrive en af de 24 nye ordrer der er i 3'eren, går man blot med sin pil op til menu-bjælken, og straks kommer et rullegardin tilsyne med de nye ordrer, man trykker engang, klik, og kommandoen bliver automatisk skrevet der hvor cursoren befinder sig. Very very lækkert.

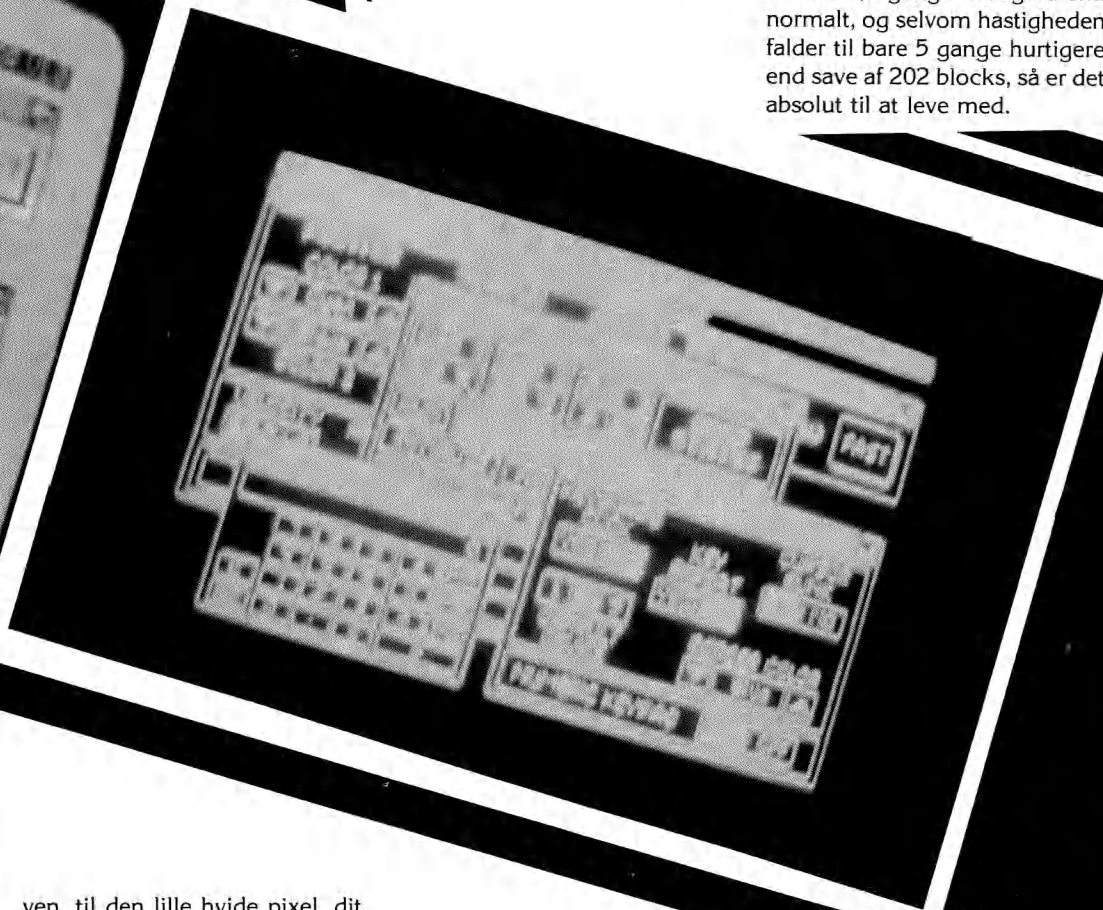
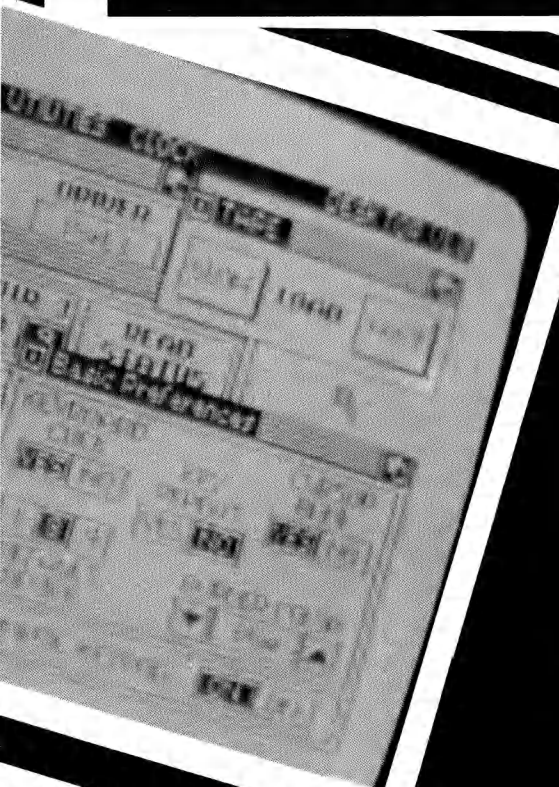


Alle tider i sekunder.

OPGAVE	TFC-III	UDEN TFC
Formatering	25	70
Load af blokke:	60	40
•	107	40
•	202	135
Save af blokke:	60	45
•	107	81
•	202	170

Jeg har sat en lille sammenlignende tabel op, der viser at turboen ikke er helt til grin:

Som man kan se, er der sket en væsentlig forbedring i loadtiderne. Ved de 202 blokke, er TFC-III hele 9,6 gange hurtigere end normalt, og selvom hastigheden falder til bare 5 gange hurtigere end save af 202 blocks, så er det absolut til at leve med.



Der er naturligvis også en freezer i TFC-III. Denne freezer er også bygget op med rullegardiner, menuer og alskens slige ting, der er ufatteligt nemt at arbejde med. Selve freezeren er den samme som i de to foregående TFC'ere, men denne har også en game-killer indbygget, hvoraf følgende fire funktioner kan nævnes: Joyswap, der laver et port 1 spil om til et port 2 ditto. Autofire, giver sig selv. For- og baggrunds-anti-sprite-sammenstøds-detektor der ikke virker til ret mange spil. (Gud ske' lov for det). Freezeren har også en tool kaldet PRINTER. Her kan du få dit yndlingsbillede kørt ud på printeren, men inden du gør det, var det nok en god idé at smutte en til Tool'et COLOURS, hvor du kan ændre alle farverne på skærmen, lige fra borderfar-

ven, til den lille hvide pixel, dit rumskib bruger som ammunition. Nå men tilbage til printeren, for den er nemlig enormt avanceret Bøv. Du har nemlig muligheden for at køre dit billede ud i farver på en farveprinter, eller i negativ på hovedet i 9 forskellige størrelser, bredder, højder og v'ejag. Pyyh ha. Men nu skal du ikke tro at vi er færdige endnu, for du kan nemlig også få dit billede kørt ud i forskellige modes, som f.eks. CRT grafik,

Normal-double eller tripledensity, og en hel del andre, hvoraf nogle skal bruges til en 8dot printer, og nogle til en 24dot printer. Sådan skal det bare være!!!!

Alt i alt må man nok sige at The Final Cartridge III er et af de bedste investeringer en Commodore 64 ejer kan gøre.

Den har ganske vist nogle få mangler og fejl, fx. virker TYPE ordenen i min version ikke. Og det er også lidt træls at uret og alarmen går ud af funktion hvis man bruger Note-Pad'en. det er dog blot nogle småting det drejer sig om, og det ødelægger ikke noget som helst ved cartridge.

Det er enormt lækkert at arbejde med rullegardiner, pull-down menuer og vinduer. Så tør

tålerne bort, hvis du er en træt C64 ejer der er ked af din langsomme disktestation/datasette, og så grueligt ønsker sig en Amiga 500, men ikke har råd til den, og smut ned til den lokale data-grotte(biks) og køb The Final Cartridge III før din nabo.

Dansk importør
MØRCOM DATA A/S
Tlf. 03 72 68 88/03 72 66 34

PRIS 595

Mr. Sunshine

Basic Tools



Et smart utility program til dig, der sidder og programmerer i Basic (eller MC i assembler). Det udstyrer dig med 13 (foruden »slut utility«-kommandoen) nye specielle kommandoer. De aktiveres ved at man skriver et punktum efterfulgt af een af de nedenstående bogstaver:

"b"	set background	(eks: .b 1 = sætter baggrundsfarven til hvid)
"c"	set charcolor	(eks: .c 0 = sætter skriftfarven til sort)
"d"	doke	(eks: .d 832,49152 = lægger hi og lo for 49152 i 832-833)
"e"	deek	(eks: .e 832 = udskriver tal i 832-833)
"f"	fill	(eks: .f 1024,1063,32 = fylder området 1024-1063 med space)
"h"	calc hex	(eks: .h 49152 = omregner 49152 til hexadecimal)
"k"	set border	(eks: .k 1 = sætter kantfarven til hvid)
"m"	move	(eks: .m 1000,2000,2999 = kopierer fra 2000-2999 ned i 1000)
"o"	old	(eks: .o = efter en "new" kan programmet tilbagebringes)
"p"	protect	(eks: .p = forhindrer brug af RUN/STOP-RESTORE)
"s"	stop	(eks: .s = stopper Basic Tools og vender tilbage til Basic)
"u"	unprotect	(eks: .u = muliggør brug af RUN/STOP-RESTORE)
"x"	set x-pos	(eks: .x 20 = sætter cursorens x-position til 20)
"y"	set y-pos	(eks: .y 12 = sætter cursorens y-position til 12)

```

10 clr:restore:adr=49152
20 fort=1to7:chk=0:fore=1to80
30 reada:ifa=-1then50
40 chk=chk+a:pokeadr,a:adr=adr+1:nexthe
50 reada:ifa<>chkthenprint"fejl i linjerne "50+(t*50)"-"90+(t*50):end
60 nextt
70 printchr$(147)chr$(18)" basic tools ":print:print"lavet af crep i 1987"
80 print:print"aktiveres med: sys 49152"
90 print:print"deaktiveres med: .s (return)":end
100 data 120,169,13,141,8,3,169,192,141,9,3,88,96,32,115,0
110 data 201,46,240,3,76,231,167,32,115,0,201,79,208,29,169,1
120 data 141,2,8,32,51,165,165,35,133,46,165,34,24,105,2,133
130 data 45,144,2,230,46,32,115,0,76,174,167,201,75,208,9,32
140 data 155,183,142,32,208,76,174,167,201,66,208,9,32,155,183,142,8027
150 data 33,208,76,174,167,201,72,208,54,32,115,0,32,138,173,32
160 data 247,183,169,36,32,210,255,165,21,32,121,192,165,20,32,121
170 data 192,169,13,32,210,255,76,174,167,72,74,74,74,32,132
180 data 192,104,41,15,201,10,144,2,105,6,105,48,76,210,255,201
190 data 80,208,16,169,225,141,40,3,169,246,141,41,3,32,115,0,8880
200 data 76,174,167,201,85,208,16,169,237,141,40,3,169,246,141,41
210 data 3,32,115,0,76,174,167,201,70,208,53,32,115,0,32,138
220 data 173,32,247,183,165,20,133,251,165,21,133,252,32,253,174,32
230 data 235,183,230,20,208,2,230,21,138,145,251,230,251,208,2,230
240 data 252,165,21,197,252,208,241,165,20,197,251,208,235,76,174,167,11209
250 data 201,68,208,40,32,115,0,32,138,173,32,247,183,165,20,133
260 data 251,165,21,133,252,32,253,174,32,138,173,32,247,183,160,0
270 data 165,20,145,251,200,165,21,145,251,76,174,167,201,69,208,28
280 data 32,115,0,32,138,173,32,247,183,160,0,177,251,170,200,177
290 data 251,32,205,189,169,13,32,210,255,76,174,167,201,67,208,9,10664
300 data 32,155,183,142,134,2,76,174,167,201,77,208,82,32,115,0
310 data 32,138,173,32,247,183,165,20,133,251,165,21,133,252,32,253
320 data 174,32,138,173,32,247,183,165,20,133,253,165,21,133,254,32
330 data 253,174,32,138,173,32,247,183,160,0,230,20,208,2,230,21
340 data 177,253,145,251,230,253,208,2,230,254,230,251,208,2,230,252,11444
350 data 165,21,197,254,208,234,165,20,197,253,208,228,76,174,167,201
360 data 88,208,18,32,155,183,224,25,144,3,76,72,178,134,214,32
370 data 108,229,76,174,167,201,89,208,18,32,155,183,224,39,144,3
380 data 76,72,178,134,211,32,108,229,76,174,167,201,83,208,15,120
390 data 169,228,141,8,3,169,167,141,9,3,88,32,115,0,76,174,10211
400 data 167,-1,167

```




Det eneste dette program gør, er at det viser et koalabillede på skærmen. det er i sig selv ikke noget sensationelt, men dette program gør det uden at benytte noget af Basic-ram'en (udover der hvor billedet originalt ligger - fra \$6000 til \$8710). Grafikken bliver flyttet op under Kernal-rom'en (\$d000- #53248. og fremefter), og farverne

i \$0400 og \$d800 (henholdsvis # 1024 og # 55296). Du loader dit koala-billede ind i \$6000 (som før nævnt), og derefter starter du denne rutine. Så står dit koala-billede på skærmen som en struds!

Show Hires

```

10 clr:restore:adr=49152
20 fort=1to2:chk=0:fore=1to85
30 reada:ifa=-1then50
40 chk=chk+a:pokeadr,a:adr=adr+1:nexthe
50 reada:ifa<>chkthenprint"fejl i linjerne "50+(t*50)"-"90+(t*50):end
60 nextt
70 printchr$(147)chr$(18)" show hires ":print:print"lavet af crep i 1987"
80 print:print"aktiveres med: sys 49152":end
100 data 120,169,11,141,17,208,160,64,162,127,132,168,134,169,160,39,162
110 data 131,140,131,192,142,132,192,160,0,162,196,132,170,134,171,32,133
120 data 192,160,40,162,131,132,168,134,169,160,15,162,135,140,131,192,142
130 data 132,192,160,0,162,216,132,170,134,171,32,133,192,165,1,72,169
140 data 0,133,1,160,0,162,96,132,168,134,169,160,63,162,127,140,131,11029
150 data 192,142,132,192,160,0,162,224,132,170,134,171,32,133,192,104,133
160 data 1,169,148,141,0,221,173,16,135,141,33,208,169,59,141,17,208
170 data 169,216,141,22,208,169,27,141,24,208,88,96,0,0,160,0,177
180 data 168,145,170,165,169,205,132,192,208,8,165,168,205,131,192,208,1
190 data 96,230,168,208,2,230,169,230,170,208,227,230,171,76,135,192,-1,11605

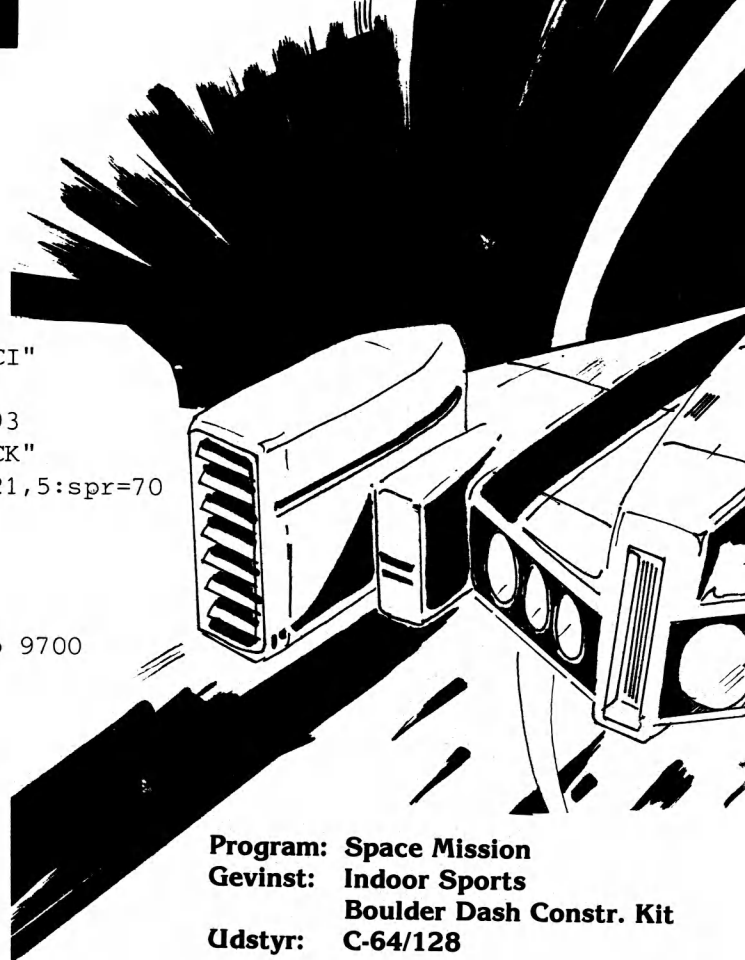
```


Space Mission

```

0 p=0:l=7:a=0:gosub 9500
1 printchr$(147):spr=0:pokev+16,1
2 print chr$(5)
3 print chr$(142)
4 a=(rnd(1))
5 m=int(a*200)+20
10 print"UCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCI"
11 print"B point:";p;:print"      lives:";l;
12 poke 1184,66:print:poke 1223,93:poke1223+40,93
13 print"JCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCK"
14 poke 2042,14:poke v+4,m:poke v+5,100:poke v+21,5:spr=70
15 forx=1to320step5:spr=spr-5:poke v,spr
16 ifspr=0thengosub9000
17 a=peek(56321):ifa=239then100
18 nextx
19 u=1944:h=1945:poke 1984,32:poke 1985,32:gosub 9700
20 forx=1to10
21 poke h,77:poke u,78
22 poke h+39,32:poke u+40,32
23 h=h-39:u=u-40
24 nextx:gosub 9740
25 l=l-1:if l=-1then200
26 goto1
100 poke 2041,13:poke v+40,1:poke v+21,7
110 forx=225to100step-5
120 poke v+2,spr:mi=x:poke v+3,mi
150 nextx
151 a=m-10
152 ifspr>athen2000
160 poke21,0:goto25
200 printchr$(147)
201 forx=1to10:print:nextx
210 print"          g a m e   o v e r"
220 pokev+21,0:forx=1to500:nextx
230 goto1000
330 p=p+10
340 fuel=fuel+1
345 if fuel=10then6000
350 ex=ex+1:ifex=20thengosub10000
360 goto1
1000 printchr$(147)
1010 ifp>poithengosub9900
1020 print"UCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCI"
1025 print"B"
1030 print"B"chr$(158) "          space mission"
1040 print"B"          DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD "B"
1050 print"B"chr$(153) "          written & programmed"
1052 print"B"          B"
1055 print"B"chr$(154) "          by"
1060 print"B"          B"
1070 print"B"chr$(159) "          michael maenchen"
1080 print"B"          B"
1090 print"JCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCK"
1110 print"          today's highest"
1120 print poi
1130 print
1140 print"          performed by "
1150 print na$
1160 forx=1to8:print:nextx
1170 print"          please press fire to begin "
1200 pokev,1:pokev+2,1:pokev+4,1:pokev+1,200:pokev+3,200:pokev+5,200:pokev+21,7

```



Program: Space Mission
Gevinst: Indoor Sports
Boulder Dash Constr. Kit
Udstyr: C-64/128

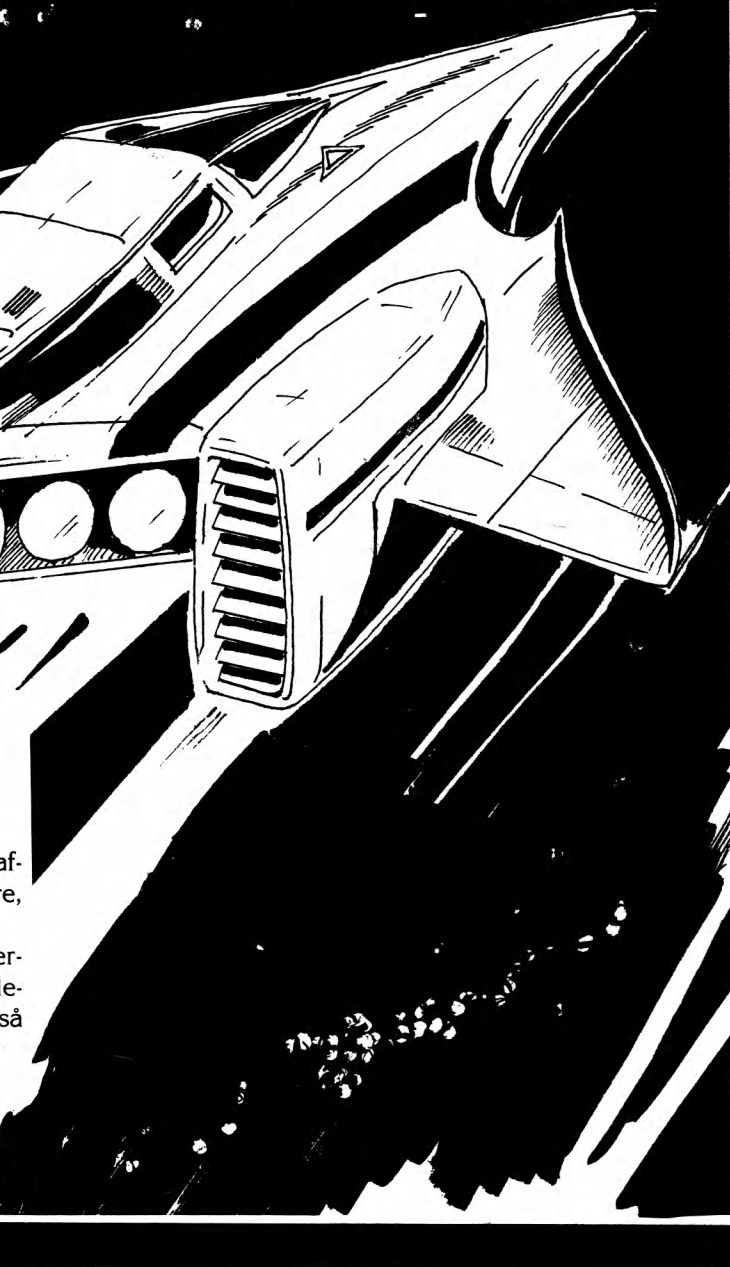
Yes, der er endnu flere spil... Dette shoot'em up er, til en veksling, skrevet udelukkende i BASIC! Ikke desto mindre er det både spændende og underholdende..!

Du sejler rundt ude i det ydre rum, hvor der findes en hel skesyg kylling, som du følgelig skal udrydde. Du kan få flere liv og du kan, ved at lande på forskellige planeter, også opnå bonuspoint. Prøv selv...

Indsendt af:
 Michael Mænchen, 14 år
 Vibemosen 12
 2670 Greve Strand

"chr\$(5) "B"
 "chr\$(5) "B"
 "chr\$(5) "B"
 "chr\$(5) "B"

SPACE-MISSION

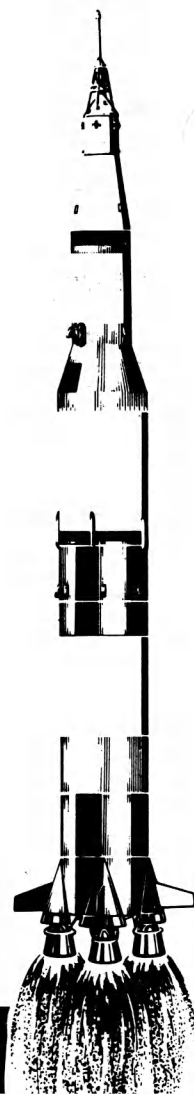


```

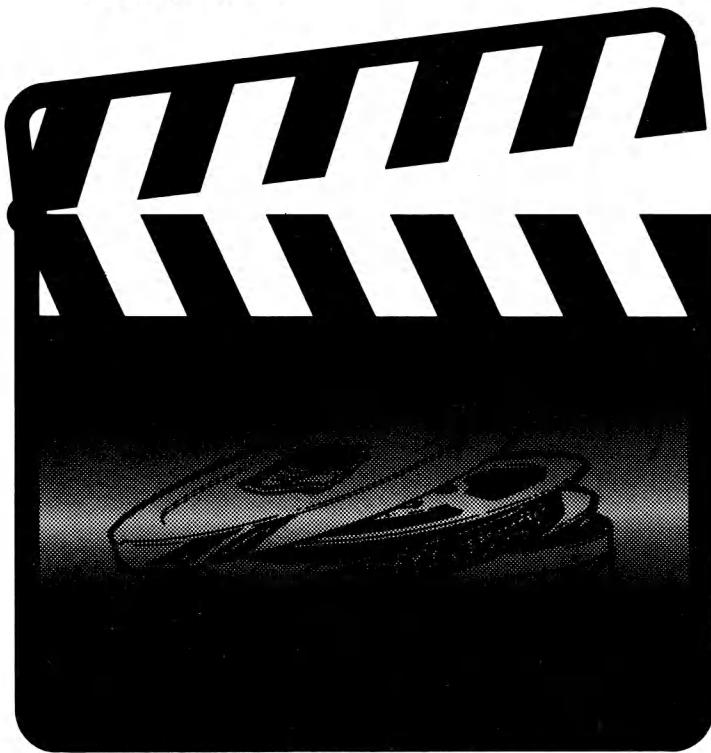
1992 forx=1to10:print:nextx
1993 print"                                UDDDDDDDDDDI"
1994 print"                                Bget readyH"
1995 print"                                JFFFFFFFfK"
1999 restore:goto0
2000 mn=m+10
2001 if spr>mnthen160
2010 rem*****explosion*****
2011 gosub 9700
2020 pokev+21,5
2030 poke 2042,15:forx=1to100:nextx
3000 gosub9740:goto330
6000 printchr$(147):pokev+21,0
6001 forx=1345to1798step32:pokex,46:nextx
6002 forx=1400to1461step40:pokex,46:nextx
6003 forx=1024to1160step15:pokex,46:nextx
6010 for x=1 to 21:print:next x
6020 print"                                UI"
6030 print"UCCCCCCCCCCCCCCCCCKJCCCCCCCCCCCCCCCCCI"
6031 print"B                                land on fuel                                B"
6035 spr=245
6037 pokev+21,1
6040 forx=1to200
6050 pokev,spr:pokev+1,x
6051 a=peek(56321):ifa<>255thengosub6100
6060 nextx
6061 u=171:r=175
6070 ifspr>uthen6300
6080 goto6400
6100 rem
6110 ifa=251then6200
6111 ifa=247then6250
6130 return
6200 spr=spr-1
6210 ifspr=15then6230
6220 goto6130
6230 spe=15
6240 goto6130
6250 spr=spr+1
    
```

```

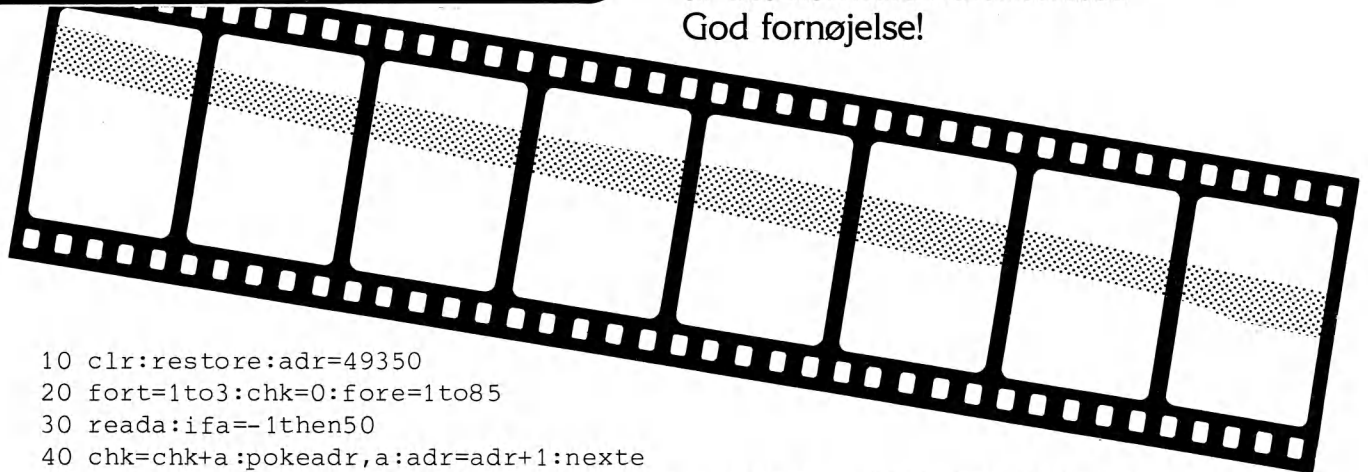
1210 forx=1to200:pokev+4,x:nextx
1240 forx=1to150:pokev+2,x:nextx
1250 forx=1to100:pokev,x:nextx
1399 a=peek(56321):ifa<>239then1399
1400 forx=200to250:pokev+4,x:nextx
1410 pokev+16,4
1420 forx=1to50:pokev+4,x:nextx
1430 forx=200to150step-1:pokev+5,x:nextx
1440 forx=100to150:pokev,x:nextx
1450 forx=200to185step-1:pokev+3,x:nextx
1460 forx=150to250:pokev,x:pokev+2,x:nextx
1465 pokev+16,7:forx=1to39:pokev,x:pokev+7,x:nextx
1470 gosub9700:forx=180to1step-1:pokev+3,x:nextx:gosub9740:pokev+3,185
1475 forx=39to63:pokev,x:pokev+2,x:nextx
1480 gosub9700:forx=185to1step-1:pokev+3,x:nextx:gosub9740
1481 pokev+3,185:forx=63to50step-1:pokev+2,x:pokev,x:nextx
1485 forx=185to150step-1:pokev+3,x:nextx:pokev+21,5
1487 gosub9700:poke2042,15:forx=1to300:nextx:pokev+21,0:pokev+21,0:poke2042,14
1500 gosub9740
1510 forx=1to300:nextx
1991 printchr$(147):pokev+21,0:pokev+16,0
    
```



Slide Hires



Det er ikke så besværligt at vise et hi-res billede på skærmen, men oftest kommer det frem på en »konservativ« måde. Dermed mener jeg, at der bliver ikke brugt nogle effekter for at fremtrylle det. Det får du nu mulighed for, ved at dette program lader billedet glide fra bunden af skærmen og op til toppen. Når du så trykker på SPACE, vil det glide samme vej tilbage. Effekten er nok mest kendt fra diverse Amiga-slideshows. Hvis du ikke er så stærk til at finde de registre og andet du skal bruge for at flytte dit hi-res billede, så kan du bruge dette program sammen med programmet »Show Hires«. Dette gør du ved, at du starter »Show Hires« og lige derefter starter dette program. Det gøres ved at du skriver: sys 49152: sys 49350 og trykker RETURN. Efter at du har trykket SPACE for at stoppe dette program, vil skærmen vende tilbage til det normale karaktersæt. God fornøjelse!



```
10 clr:restore:adr=49350
20 fort=1to3:chk=0:fore=1to85
30 reada:ifa=-1then50
40 chk=chk+a:pokeadr,a:adr=adr+1:nexthe
50 reada:ifa<>chkthenprint"fejl i linjerne "50+(t*50)"-"90+(t*50):end
60 nextt
70 printchr$(147)chr$(18)" slide hires ":print:print"lavet af crep i 1987"
80 print:print"aktiveres med: sys 49350"
90 print:print"deaktiveres med tryk paa space":end
100 data 120,169,99,141,20,3,169,193,141,21,3,169,127,141,13,220,169
110 data 1,141,26,208,169,27,141,17,208,169,40,141,18,208,169,1,141
120 data 25,208,173,255,63,141,97,193,169,0,141,255,63,169,207,133,251
130 data 169,0,141,98,193,88,173,18,208,201,255,208,249,165,251,201,4
140 data 208,243,238,98,193,173,18,208,201,255,208,249,173,1,220,201,239,12034
150 data 208,242,238,98,193,173,18,208,201,255,208,249,165,251,201,207,208
160 data 243,32,68,229,120,169,49,141,20,3,169,234,141,21,3,169,240
170 data 141,26,208,169,129,141,13,220,169,27,141,17,208,173,97,193,141
180 data 255,63,169,21,141,24,208,169,199,141,0,221,169,200,141,22,208
190 data 88,96,0,0,120,166,251,208,7,169,27,141,17,208,208,23,234,11901
200 data 234,234,173,18,208,41,7,9,56,141,17,208,160,7,136,208,253
210 data 234,234,202,208,233,169,40,141,18,208,169,1,141,25,208,174,98
220 data 193,240,7,202,240,6,230,251,208,2,198,251,76,126,234,-1,7077
```


COPY 2000™

DEN ORIGINALE

- Det professionelle copyinterface

- ☆ Et nyt og spændende kopiværktøj, der kopierer ALT tapesoftware direkte mellem 2 datasetter. Så let er det:
- ☆ COPY 2000 tilsluttes Commodore 64/128/VIC 20's cassetteport og to almindelige datasetter.
- ☆ Kopierer også uden at man loader med under kopieringen; det er nok blot at starte datasetterne.



- ☆ COPY 2000 er et ægte dansk kvalitetsprodukt i flot kabinet til kun:

148.-

NB! Fås også uden kabinet for kr. 99.-

TURBO 2000

Salg din ordbog og køb et dansk turbomodul

- Indeholder bl.a.:
- ☆ 2 tapeturboer: ABC-flash og Turbo II
 - ☆ Fastload til 1541'eren
 - ☆ 19 sekunders formattering
 - ☆ 3 automatiske kopiprogrammer: COPY DISK-TAPE, COPY TAPE-DISK, COPY DISK-DISK
 - ☆ Belagte funktionstaster med mulighed for selv at definere
 - ☆ Indbygget resetknop (reset II)
 - ☆ Elektronisk romswitch
- Det hele er selvfølgelig fuldt menustyret.



298.-

FREEZE MACHINE

Supercartridget, der vendte op og ned på det engelske marked, se her hvorfor:

- ☆ **FREEZE:** Ny, forbedret freeze-rutine kopierer endnu mere end Freeze-Frame MKIV, dvs. næsten alle programmer også originaler i flere dele som f.eks. Wintergames.
- ☆ **FASTSAVE:** Saver hele hukommelsen på kun 15 sek. i så mange eksempl., du måtte ønske
- ☆ **Enkeltfilskopiering:** Kopierer op til 248 blokke
- ☆ **Tapeturbo:** 10 gange hurtigere save og reload
- ☆ **2 disksturboer:** En standard 6 gange hurtigere plus en LAZER turbo, der loader 20 (tyve) gange hurtigere på alle "frossede" eller omsavede programmer
- ☆ **LYN-formattering:** 12 sekunder!
- ☆ **Definerede funktionstaster**
- ☆ **Resetast:** Til snyde-pokes o.lign.

Det bedste er prisen:

KUN kr. **448.-**

Man behøver ikke at være en EXPERT for at bruge FREEZEMACHINE!



MULTIMODUL

- ABC-tapeturbo
- Turbo II-tapeturbo
- Kopiprogram tape-tape
- Definerede f-taster
- Resetknop (reset II)
- Elektronisk ROM-switch - optager ingen hukommelse
- Det hele er selvfølgelig fuldt menustyret



223.-

FINAL CARTRIDGE II

- Disk- og tape-turbo
- Maskinkodemonitor
- 24 K-RAM ekstra (bankswitching)
- Skærm-dump på printer
- Basic-værktøj
- Freeze, superkopi - mulighed til og fra både bånd og disk
- Og en masse mere.



395.-

THE FINAL CARTRIDGE III

Et helt nyt cartridge med pull-down menuer og mus/joystick-styring af de utroligt mange faciliteter som f.eks.:

- * Diskturbo: 10X hurtigere load, 5X hurtigere save
 - * Tapeturbo 10 gange hurtigere, kompatibel med alle andre
 - * Freezekopiering af næsten ethvert program
 - * Lækker maskinkodemonitor
 - * 60 nye kommandoer
- Avanceret Screendump på printer, i forskellige størrelser og gråtoner og i FARVE på farveprintere. Og meget andet - Kort sagt: Blær så det batter! Modulet, der gør din 64'er til en Amiga...



Leveres naturligvis med udførlig dansk manual.

BMP-PRIS 548.-

DOLPHIN-DOS

Specialudgave til 1571 fåes også - RING



Sætter nyt liv i den sløve 1541.

Dolphin-DOS er på ingen tid blevet det mest populære hurtigload system til 1541 og det er absolut ikke uden grund, se blot her:

- ☆ 30 gange hurtigere load (PRG.-filer)
- ☆ 12 gange hurtigere save (PRG.-filer)
- ☆ 10 gange hurtigere load (SEQ.-filer)
- ☆ 8 gange hurtigere save (SEQ.-filer)
- ☆ Mange ekstra-kommandoer (BASIC og DOS)
- ☆ Maskinkodemonitor
- ☆ Centronics-interface
- ☆ Udvidet skærmeditor
- ☆ Quick-formattering
- ☆ 100% program-kompatibel

Alt dette og meget mere får du for kun

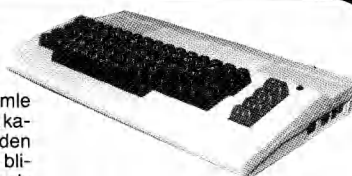
885.-



Hvorfor købe et ulovligt plagiat til kr. 895.- når man kan få den ORIGINALE Dolphin-DOS til kr. 885.-??

SLIMLINE 64

Er du træt af at se på din gode, gamle "brødkasse", så giv den et nyt, smart kabinet, der tilmed får tastaturet ned i den rigtige skrivehøjde. Med Slimline 64 bliver den "gamle" 64'er så smart, at selv en 64 II-ejer bliver grøn i hovedet af misundelse. Slimline 64 monterer du selv med en skruetrækker på kun 5 minutter. Monteringsanvisning og skruer medfølger.



GIV DIN 64'ER EN PLASTISK OPERATION!

Kun kr. **298.-** for en ny, smart computer

DISKETTER med 5 års garanti

5 1/4" i plomberet æske med labels.

SSDD 10 stk..... **68.-**
DSDD 10 stk. **78.-**

Ved køb af 100 stk. medfølger GRATIS diskdabler/10 extra disks og en 100-stks diskettebox.

DISKDOBLER

Solid tang, der klipper et præcist, firkantet hak i disketten, så den også kan bruges på bagsiden i 1541'eren.

68.-



DISKETTEBOX

- Med plastkort, der muliggør forskydning af ti disketter ad gangen, giver stor disketteoversigt
- Incl. lås og nøgler

kun **168.-**



DATASETTE

Båndstation til C-64/128 Ny smart model med pauseknop

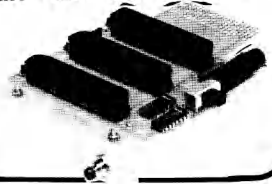
TO ÅRS GARANTI

KR. **228.-**

MOTHERBOARD

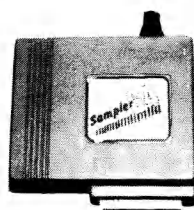
- * Plads til 3 Cartridges
- * ON/OFF for hvert cartridge
- * Resetknop
- * Sikring
- * Solidt understøttet print

Kun **398.-**



Gør din 64'er til et hjemmestudie!

MIDI-mulighed

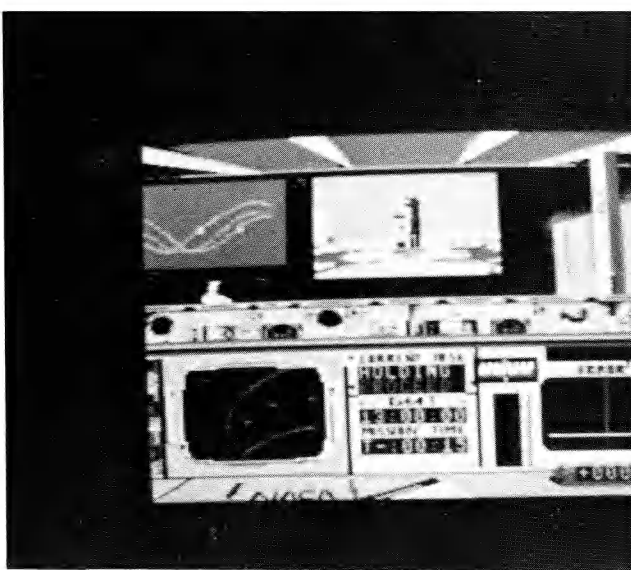


SAMPLER 64 **795.-** COMdrum **198.-**

- ☆ Indeholder ny nyuchip, som sætter dig i stand til at konkurrere med professionelle musikere.
- ☆ Mulighed for reverberation, ekko og dalek voice som 'live effects'.
- ☆ Mulighed for at spille på keyboard med den samplede lyd.
- ☆ Alle lyde og keyboard-sekvenser kan saves og loades.
- ☆ Ved købet af Sampler 64 medfølger også mikrofon, stik til stereoanlæg/lyd i fjernsyn, dansk vejledning og software på bånd eller diskette.
- ☆ Ved købet af programmet COMdrum til Sampler 64, får du også en avanceret rytmebox/trommesæt.

Demobånd udlånes gerne RING!

Apollo 18



I 1969 satte mennesket sin fod på Månens overflade, og det er denne historiske begivenhed Accolade forsøger at simulere i »Apollo 18«, der iøvrigt også var navnet på måne-raketten. Det var jo en spændende begivenhed, og alle muligheder er altså til stede for at lave en god simulation.

Det første indtryk man får af spillet (dvs. instruktionerne) er dog mildest talt ikke særligt positivt. Et spil af denne type er som skabt til store og omfattende manualer i stil med dem Microprose præsterer, men i Apollo 18 må du nøjes med en kort opsummering af spillets gang, trykt med mikroskopske typer og uden illustrationer på bagsiden af folde-ud coveret. Det er Electronic Arts, der står for den europæiske markedsføring, og jeg tør æde mit gamle joystick på, at den originale, amerikanske Accolade-pakning er langt mere omfattende.

Ihvert fald bærer EA's instruktioner tydeligt præg af, at en masse autentiske og avancerede procedurer er kogt ned til en telegram-agtig (og endda direkte mangelfuld!) liste over, hvornår man skal gøre hvad. Der står meget lidt om HVORDAN, og der står ikke et eneste ord om HVORFOR! Måske synes du jeg overdriver instruktionernes betydning, men i en simulation, hvor 90% af underholdningsværdien er bestemt af hvor meget man formår at leve sig ind i handlingen, er dette område af vital betydning.

Det er virkeligt synd med den manglende dokumentation, for Apollo 18 er på mange områder meget imponerende. Bortset fra

lidt »screen-flicker« enkelte steder, er grafikken af allerhøjeste kvalitet. Lyden er også af professionel standard med passende effekter og digiseret tale.

Sidstnævnte er iøvrigt lavet med Anirog's (nu »Anco«) Covox »Voice-Master« til 64'eren. Spillet er faktisk usædvanligt snakkesaligt, men til gengæld for de lange sekvenser har man måttet ofre lidt af kvaliteten. Herved bliver det meste af det ret uforståeligt, hvilket dog med en vis ret kan undskyldes med, at det er en naturligt forvrænget radiostemme, der simuleres. Under alle omstændigheder lyder det godt, og det er jo det vigtigste!

Spillet starter i NASA's kontrolrum, hvor man har udsigt til raketten gennem et stort vindue. Grafikken her er virkelig imponerende. Ved et tryk på fire, præsenteres man for en ren tekst-skærm, hvor man skal klargøre forskellige dele af raketten. Dette er en meget langsommelig affære, og det er noget man skal igennem hver eneste gang man begynder et nyt spil. Det bliver selvfølgelig ikke bedre af, at man ikke har fået det fjerneste at vide om, hvad de forskellige ting egentlig står for. Når de rigtige valg er truffet (ved eksperimenteren og gæster!), vender man tilbage til kontrolrummet, og trykker en enkelt gang på skydeknappen, hvorpå en højtidelig stemme udbryder: »Starting countdown!«. Nu samler du al din opmærksomhed mod en lille rød streg i venstre side af »ERROR-displayet«. Pludselig farer den afsted mod højre, og du skal trykke fire, når den er PRÆCIS midt i displayet! Der skal ikke meget afvigelse til, før hele opsendelsen går i vasken, og behøver jeg minde dig om, at DU bærer det fulde ansvar for at alt forløber planmæssigt..

Det hele fortsætter i samme dur; en masse helt enkle ting, der skal gøres på det rigtige tidspunkt. Som i traditionelle fly-simulatorer gælder det altså om at kunne koordinere en masse oplysninger og korrigere eventuelle fejl, før de får fatale følger. Nogen synes den slags spil er sindsoprivende spændende, mens andre har den opfattelse at de er om trent lige så ophidsende som »et gammelt bånd med Jodle-Birge«... I dette tilfælde er jeg bange for, at jeg – med visse forbehold – bliver nødt til at tage parti for det sidste standpunkt. For selv om spillet teknisk set er første-klasses, så ødelægges det totalt af de fejl, jeg har beskrevet ovenfor. Præsentationen er for mangelfuld, og desuden falder enhver appeal til jorden (det samme skete iøvrigt ved adskillige lejligheder for min Apollo-raket!), når man skal begynde helt forfra, hver gang man »dør«. Dette reducerer spillet til en uendelig række af mekaniske gentagelser gentagelser og atter gentagelser af en masse uforståelige (udokumenterede!) procedurer.

Det forventes, at russerne i slutningen af dette århundrede vil sende et bemandet rumskib til Mars. Lad os håbe at Electronic Arts og Accolade til den tid har lært hvordan man serverer en simulation.

+: MEGET imponerende grafik og lyd!
–: Elendig præsentation.
Bliver hurtigt trivielt.

Grafik:	95%
Lyd:	90%
Præsentation:	20%
Underholdning:	60%
Pris/kvalitet:	60%

Søren.

Life Force

CRL,
Commodore 61/
128

CRL's nyeste spil har ikke noget at gøre med at plante træer og få dem til at gro godt. Tværtimod gælder det om at ødelægge så meget, som overhovedet muligt. Man har fundet ud af at bygge en smart kraftstation, der selv kan kontrollere, modificere og modernisere sig selv. Så sker der en lille fejl, og fejlenkontrollerer, modificerer og moderniserer sig selv. Til sidst er hele systemet overtaget, og hvem står så med håret ned ad nakken, når strømmen går? Jep, det gør vi allesammen, så derfor bygger man lige en smart supertank og sender den ind for lige at klare den lille uoverensstemmelse, der er opstået mellem kraftstationen og resten af verdens befolkning. Og hvem skal mon køre denne supertank? Ja, det skal du. På kraftstationen er der en lang orm, der skal skydes led for led. Når ormen er skudt, kommer man videre til næste bane. I små bygninger rundt omkring er der ekstra ammunition og andre udvidelser, såsom SmartBombs. Selvom spillet bygger på alle de gamle fraser, er det faktisk ret underholdende. Det er heller ikke programmeret ret godt – faktisk er skærmens scroll noget af det værste, jeg længe har set.

+: Ganske simpelt et godt spil.
–: Lidt dårlig scroll.

Grafik	70%
Lyd	40%
Præsentation	40%
Underholdning	75%
Pris/kvalitet	75%

Lars Jørgensen

Megamiga Lavere priser

Et 2MBram kort fra USA ser inden for den nærmeste fremtid de danske breddegrader (efter forlydender). Ramkortet der er produceret af et firma i USA er vel nok et af de mest sikre kort der endnu fås til AMIGA. Firmaet der laver dette ramkort til amiga er berøgtet for at bruge de særligste ting for at gennemteste deres produkter. Bl.a. bliver produkterne varmet op og frosset ned i de intervaller som den brude kunne klare - og dette sker op til flere gange. Denne nye 2MBram menes også at ville blive lanceret til en noget lavere pris, hvor meget vides ikke.

En af Danmarks store software-importører, World Wide Software, sænker nu sine priser på hjemmecomputere og PC software kraftigt, for at imødegå den forøgede parallelimport og piratkopiering. I gennemsnit sænkes priserne 20-25% på World Wides programmer, dvs. bl.a. Mindscape, Micropartner, Aegis og Psynosis.

Som eksempel på de nye priser kan nævnes at Defender og the Crown, i den nyligt udkomne båndversion til C64 kun koster 129 kr. i forretningsene, og Amiga-versionen, der hidtil har ligget på den forkerte side af 500 kr., nu kommer ned på 379 kr.

Hardware clock

Når man sidder og arbejder med Amiga, finder man efter et stykke tid ud af hvor irriterende det er når man skal starte sin Amiga op, at man skal til at sætte preferences op igen.

Dette findes der nu en afhjælpning på, idet der på markedet findes en såkaldt »Hardware clock«. Hardware clock er en lille fiks enhed

som altid husker for dig, og derved slipper du for at indstille preferences hvergang du starter Amiga op. Udover dette får du også en del programmerede F-taster til rådighed.

Blandt mange andre forhandlere, er blandt andet Amco Data, 02 86 31 52 mellem 15-18, man-fre.

COMMODORE 64/128, AMIGA

ACTION REPLAY IV. Kopierer alt!, enkel i brug, sprite killer, printer dump, picture save, sprite monitor, maskinkodemonitor, rask formatering, 10x hurtigere tape-turbo, 25x hurtigere disk-turbo, programmerede funktions-taster + mye mer 429,-

ACTION REPLAY IV PROFESSIONAL 498,-

THE FINAL CARTRIDGE III. Pull-down menyer, disk og tape turbo, freezer, maskinkodemonitor, 60 nye kommandoer + mye mer 525,-

THE FINAL CARTRIDGE II 398,-

FREEZE MACHINE 429,-

SMART CART 8K (Datel Electronics) 198,-

SMART CART 32K (Datel Electronics) 429,-

SAMPLER 64 (Datel Electronics) 775,-

EPROMMER 64 (Datel Electronics) 549,-

BLAZING PADDLES M/LYSPENN (Datel Electronics) 369,-

MOTHERBOARD (Datel Electronics) 289,-

BLUE CHIP DISKETTSTASJON (Datel Electronics) 1950,-

COPY INTERFACE. Lag backup kopierer av dine kassetter. To kassettspillere er nødvendig 155,-

DOLPHIN-DOS M/DOLPIN-COPY 898,-

SLIMLINE 64 298,-

10 DISKETTER 5.25" SS/DD 58,-

10 DISKETTER 5.25" DS/DD 68,-

10 DISKETTER 5.25" DS/HD 1.6MB 190,-

10 DISKETTER 3.5" DS/DD 135TPI 190,-

LIVSTIDSGARANTI. Gratis diskett-tang ved kjøp av 100 stk

RENSEDISKETT 5.25" 68,-

DISKETT-TANG 45,-

DISKETTBOKS m/lås til 100 stk. 5.25" disketter 125,-

JOYSTICK QUICKSHOT II 75,-

JOYSTICK QUICKSHOT II+ 125,-

JOYSTICK Tac-2 139,-

AMIGA.

1MB Ekstern 3.5" diskettstasjon. Komp med NEC disk-drive til Amiga 500 og 1000 1995,-

MIDIMASTER 639,-

MARAUDER II. Lynhurtig kopieringsprogram til Amiga, kopierer alt! 539,-

GRABBIT. Uprint og Save alle typer billedskjermer i alle typer programmer 469,-

C64 EMULATOR. Kjør C64 programmer på Amiga 998,-

Alle priser er ekskl. moms. Be om katalog. Vi sender pr. postoppkrav til hele Norden. Rask levering!

MICRO EXPRESS
Postboks 587, Heddal
N-3671 Notodden,
Norge

AMIGA TILBUD

3 1/2 diskdrev
35 mm højt. Beige/gråt.
Med afbryder og bus.
1. klasses kvalitet til kun: **1545.-**

2 megabyte ram
Med afbryder og videreført bus **4295.-**

512 Kb ram til Amiga 500
1245.-

Med ur

Harddisk 33 mb
Formatteret og klar til brug.
Til Amiga 1000 **7995.-**

Timesaver
Multifunktionsmodul med bl.a. ur til Amiga 1000 **645.-**

Alle priser er incl. moms

Amco data
Knudsvej 16 - 2960 Rungsted kyst
Tlf. 02 86 31 52
15.00 - 18.00 Man-Fre.

REPARATION

Er microdatamaten gået i stykker?

Ring og få en snak om problemet, eller send datamaten til os med posten.

Vi reparerer hurtigt og billigt og vi giver gerne et tilbud først.

Vi sælger også reservedele og tilbehør.



GRØNHØJ elektronik

v. Frode Harritz
Holbergsgade 38
7470 Karup
Tlf. 06-66 11 56

Har du modtaget et girokort vedrørende fornyelse af dit abonnement?

Ønsker du at bevare fordelene ved at være abonnent, så må vi bede dig indbetale beløbet senest den dato, der er angivet på girokortet.

Med venlig hilsen
IC RUN

Ronnie's Rapkasse

Fætter Albert på gaffelen

Kære Gummiand

Tak for et godt blad (især dine sider), de er bare super. Men der er et par undtagelser: Ku' du ikke få en ekstra side istedet for Highscorelisten?!?!?!?

Hvorfor pokker ANDmelder i små kedelige spil istedet for nogle af de helt store. AND now to the questions!!

1. Hvad med noget mere lyd eller musik i kaptajn Peek og Poke??

Det var en ide. Men nu må man jo tage hensyn til at lyd ikke forplanter sig godt ude i rummet, hvor kaptajnerne bor.

2. Et maskinsprogsmonitor kursus ville være fedt!!

Ja, ville det ikke. Det ville en fast artikel om tomaternes sjæleliv også.

3. Som den lille amatørprogramør jeg er, kunne jeg da også godt tænke mig et grafikkursus (Min kat kom for tæt på min instruktionsbog BANK RIV FLÆNS!)

Den der med katten går vel efterhånden med krykker og må efter Smørumløse aftalen fra 1967, kun bruges i forbindelse med manglende skriftlige opgaver i skole og anden uddannelse.

Sagen er vel nærmere at du ikke havde andet at lave papirflyvere af, en lang kedelig aften med strømsvigt.

Tak for et godt blad, og med venlig hilsen

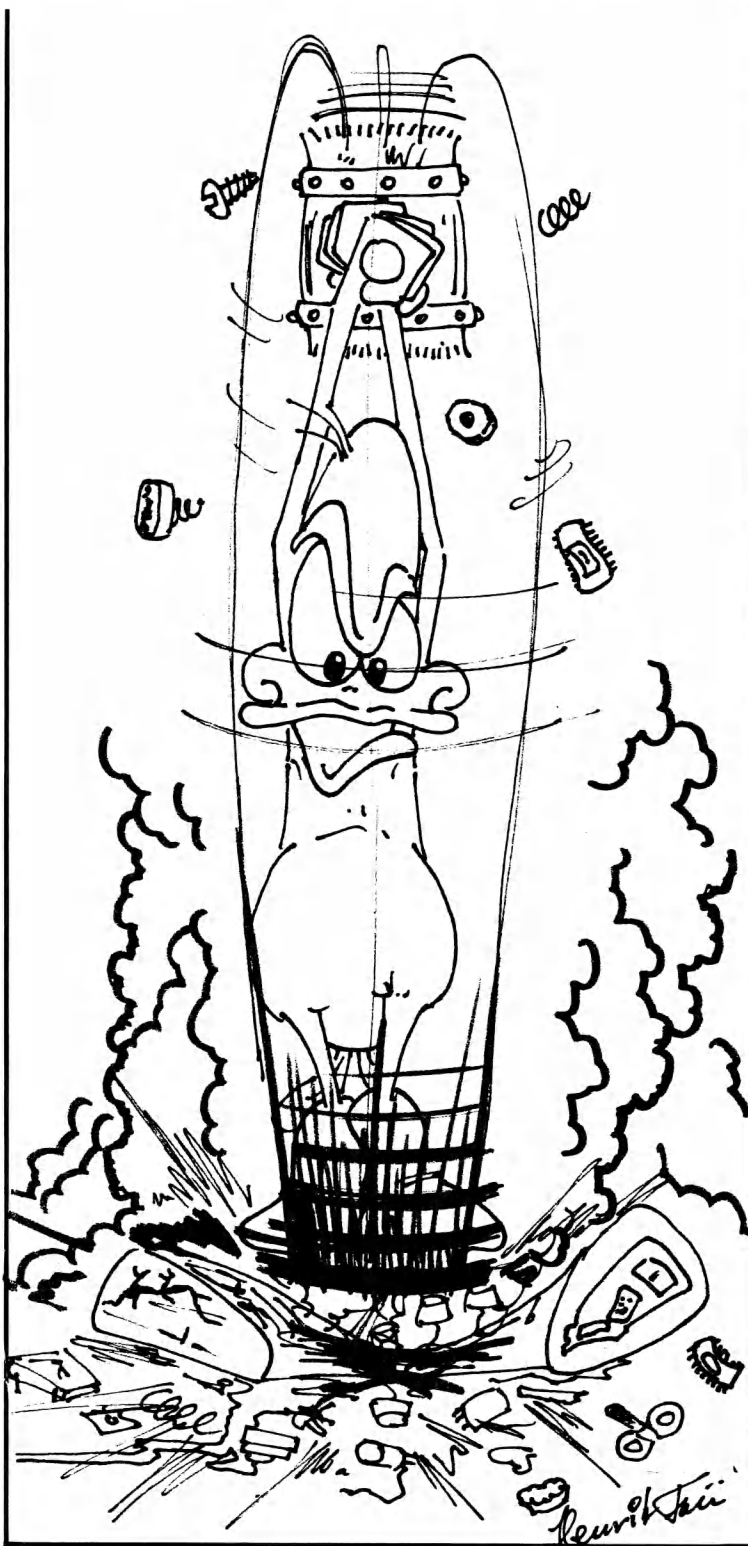
Miguel Poulsen, Holbæk.

PS. Jeg er træt af din fætter, SKYD OG STEG HAM SOM JULEAND!

PPS. Husk svesker.

Med en tankegang som den, burde ud søge ind i militærets madafdeling. Det er trods alt ikke hver dag man bliver opfordret til at tilintetgøre en del af sin nærmeste familie, det er harmdirrende, også selv om vi snakker om Albert.

Udover det må man jo give dig at du er mere konstruktiv end de fleste. Det er altsammen noget, jeg skriver ned i min lille blå bog.



Amiigaaaa

Hallo Rubberduck!

Vi er to gutter i Norge, som syntes bladet deres er noe

Godt, at der ikke er flere.

Får a bli et bedre blad bår dere gjøre følgende:

– Kutte ut Kaptajn Peek & Poe, Com-fect, snydehjørnet.
– Slutte med test av EPROM & #\$\$& 64 spill

– Lynche fyren som har med c16 å gjøre.

– 50% Amiga 50% Rubberduck Stoff!

– Flere Amiga reviews

– Mere AmigaDos stoff.

Jeg håper du Rubberduck vil påvirke de andre & deg selv til å oppfylle vare råd (Trusler). Ellers vil vi lage jule GÅS

av deg. (Selv om du er AND).

To Norske Terrorister

Jeg har sagt det før og jeg vil si det igen. Vold og trusler får jer ingen vegne. Hvis vi bøjer os på disse punkter kommer der bare flere krav senere. Det næste bliver vel et bredt krav om en foldeud Amiga på midtersiderne i farver. Skønt det med 50% Rubberduck lød ikke helt dumt. Og det kan godt være at jeg røber for meget, men broderskabet vil gøre sig sit for at fremme disse planer.

Det var alt hvad papirkurven efterlod i denne omgang, men mist ikke modet, hvis dit brev tilsyneladende er blevet opædt af dette kontormonster. Skriv igen, og et lille tip på falderebet: Den hader pakker. Men det gør postkværnen vist også. Jeres allesammens

Ronnie Rubberduck.

Vi vil ha' historie

Kære Ronnie

FEDT!! Endelig har redaktionen fået øje på dig. Har du ventet længe? Nå, tre skridt hen til det alvorlige. Dette er en advarsel! Hvis du ikke med det samme sætter dit livs historie i bladet, kommer jeg over og smelter dig om til plastik legebil! sådan! Uden nåde. Nu har jeg ventet på at du kom med den i så lang tid, men (snøft!) den er ikke kommet endnu. Gør en gammel Ronnie Fan glad og red dig selv: fortæl den nu. Ellers et syrefedt blad. Godt nok.

Hilsen en Ronnie Fan.

Rolig Fans!

Man kommer sjældent særlig langt med trusler, selvom jeg må indrømme at den med legetøjsbilen sendte en sagte rislen ned til halefjerene. Nu er der jo en god grund til alt, og det gælder også dette. Jeg har simpelthen ikke haft tid. Og skønt jeg har haft adskillige annoncerr i den lokale sprøjte, har jeg endnu ikke fundet en sekretær med tilstrække-

lige kvaliteter til at kunne tage diktat. Forøvrigt så er det åbent for alle, at sende checks, bolsjer, eller lignende ind til mig på redaktionen. Det går altså sammen i den lille blå bog.

P-----

Halle Højsa Ronnie

Prøv at få den s.... red. til at holde sin k.... Det er p.... irriterende at man ikke kan få lov til at l... dine s..... uden at de blander sig. Du er forresten s....go til at være blad..... Kunne du ikke tænke at få (ja o...)sider at u..... dig på. Jeg håber ohhh Ronnie g..... (undskyld), at du kan s.... på disse spørgsmål.

1. Hvorfor får jeg aldrig råd til en cbm 128d

Du har simpelthen ikke gysemoneter nok makker, se livets hårde realiteter i øjnene eller hop i havet.

2. Hvorfor virker en s....dyr disk (jeg nævner ikke navne) ikke? Jeg har fyldt den med ca. 45 programmer ca.92Kb ud af 170Kb mulige. Bl.a. Kaptajn Peek og Poke programmer.

Ja, man skal virkelig passe på hvor man lægger sine P&P programmer, de kan have alt muligt utøj med sig.

3. Hvorfor skal den s..... Albert Tecknoduck evigt og altid genere dig og sige at du er dum, grim og uægte søn af andrik, og at du ikke har for 5 flade øres forstand. Det er synd, syntes jeg og sikkert også mange andre. Jeg syntes at du skulle skyde igen.

Ok, bang bang. Tilfreds nu?

— Ronnie & Albert:
poke 39999,53:SYS644764

Kærlig Hilsen

Anders Degn, Ringkøbing
PS. Hvordan kan jeg slippe af med navnet »Anders And«?

Det er skam ikke noget man slipper af med, And er noget man opnår efter flere års studier og hårdt arbejde.

Den snydepoke var ikke spor morsom. Først måtte jeg jo lave et supergodt spil, der hed Ronnie & Albert, og så var det ligesom lidt surt.

Oppe fra det kolde nord

Kære Ronnie

Her kommer nok et brev fra det kolde nord. (Nu putter jeg en stor potet (?) i munden, så ligner det jeg skriver måske mere dansk.)

Jeg skriver, fordi jeg ikke har andet at lave, mens jeg sidder her og fryser. (Nej, det har ikke noget at gøre med Freeze Frame!!)

Først vil jeg sige, at da jeg fik nr. 10 i postkassen, blev jeg jublende glad. Jeg så nemlig at mit brev var trykt på side 50. Derpå sprang jeg op på loftet og hentede min sovepose, bankede støvet af den, før jeg gik ud og satte mig og ventede på præmien for mit brev.

Nu har jeg ventet i tre måneder (over 7.776.000 sekunder), kommer præmien ikke snart, er jeg bange for at ulvene og isbjørnene, som løber rundt her, vil tage »knekken« på mig, hvis du ved hvad jeg mener.

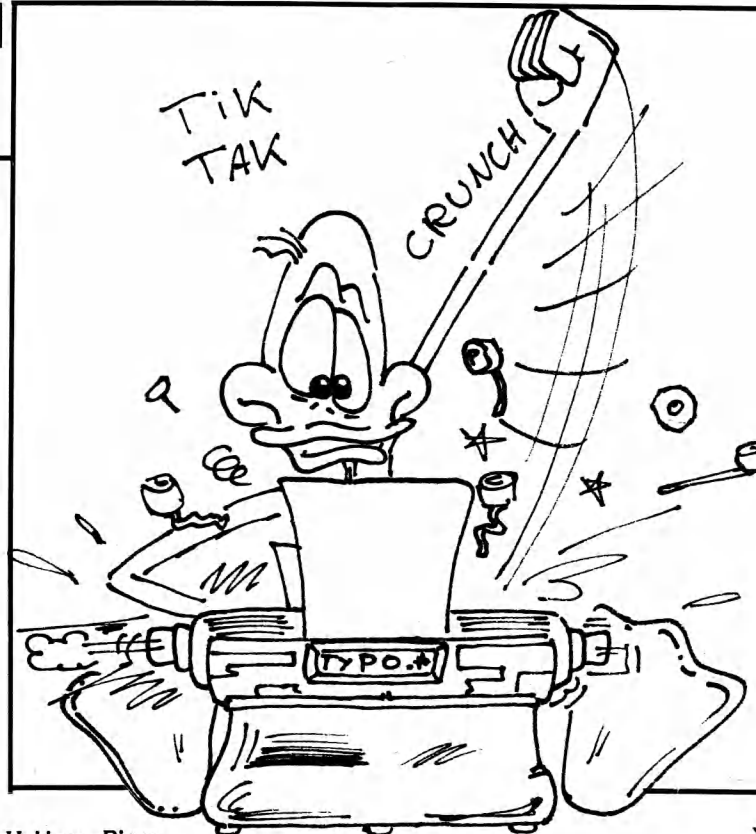
Det gør jeg ikke, men jeg kan ikke forestille mig at det er noget behageligt. Min grandonkel fra Grønland sagde engang til mig »Ronnie«, sagde han »hold dig altid i en god afstand fra store hårde dyr, med dårlig ånde.« Dagen efter blev han lynchet af en flok muterede rum-pingviner.

Så jeg beder dig: Send 1 (gerne 2) pakke(r) til mig snarest. Hvor stort et oplag har dette fantastisk hyperultrasuperdupre blad? Jeg prøver at regne ud hvor mange gange mit navn er trykt.

Mere Amiga og adventurestof. Oops. Også mere Rapkasse selvfølgelig (Smiske, smiske).

Også til slut. Du skal ikke være ked af, at du er grimmere end alle til og med Niki Lauda. Bare tænk på »Den Grimme Ælling«.

Det var alt for denne gang, så morn, morn Ronnieboy fra Bjørn Cristian Tørrissen, Norge.



Hej igen, Bjørn.

Det kan nok være at det har hjulpet på sproget, hvis du har en til overs kan du jo sende en »potet« herved. Jeg stikker den bare i en passende udgang på maskinen her, og så slipper du også for jord i munden. Jeg håber så sandelig at sådan en størrelse er kompatibel.

Nu er det sådan, her i tilværelsen, at man ikke kan få alt. Især ikke en porsche, og tyve måneders ferie på en lille stillehavsø. Hvad man til gengæld altid kan få er uforskammet, nederdrægtige og direkte urimelige krav fra grådige læsere, der udover at få et blad med bare nogenlunde jævne mellemrum, vil have gaver strøet rundhåndet udover sig. Jeg siger det bare.. lisom. Men hvis du venter noget i retning af 27 gange 10

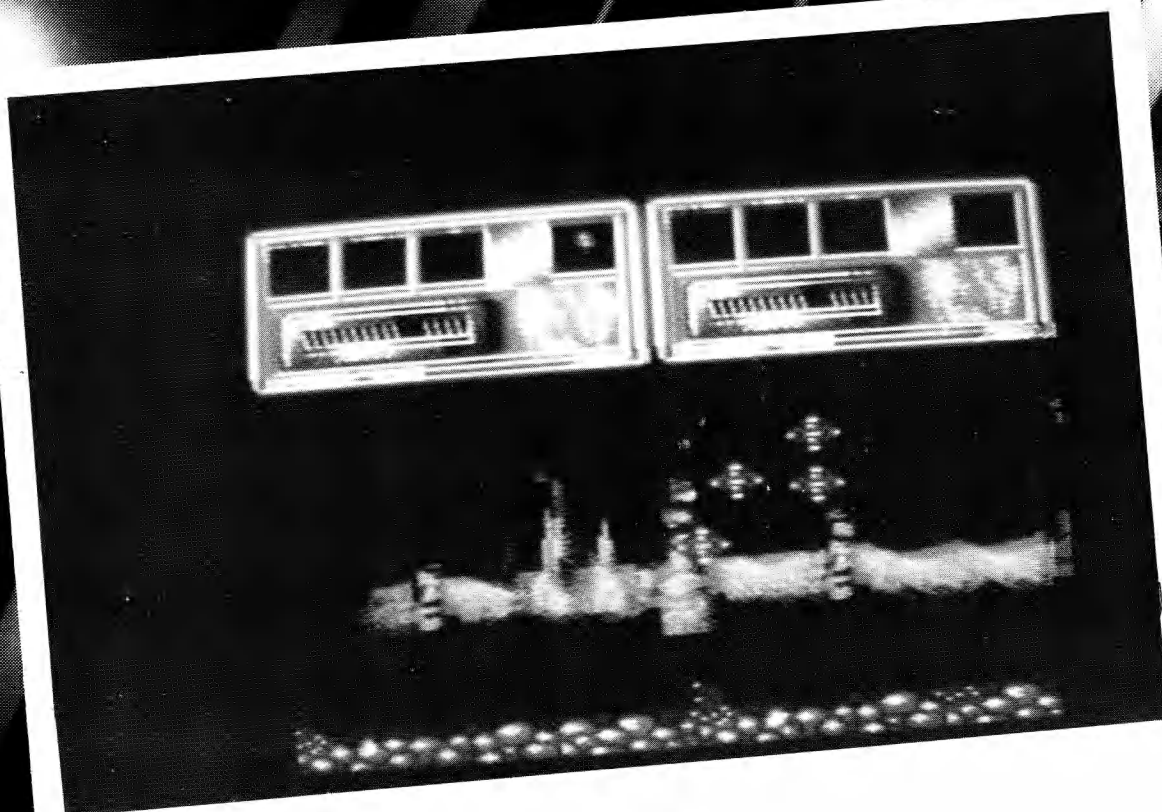
i 44ende sekunder mere (Meget lang tid), skulle et eller andet vel være kommet til Norge. Hvis ikke pakken er blevet spist af et stort håret dyr, med dårlig ånde, på vejen.

Med hensyn til oplaget på dette HyperUltraSuperDupre (For ikke at glemme MegaenormtGigaEkstraTetra (MEGET) red.) blad. Det kunne du nok godt lide at vide. Sagen er, at det er lige meget. I alle de numre af bladet, der ikke er adresseret til dig og din nærmeste omgangskreds, er dit navn nemlig blevet tværet ud ved en fejl i trykkeriet. Surt show, det kan sikkert tælles på en hånd. Jeg håber at dette kan trøste. Bjørn, Bjørn, Bjørn, Bjørn.

Hvordan ser Niki Lauda ud?! Ha må være utrolig flot.



SOFT



Jetboys, CRL, 158 kr.

Jetboys kan simpelthen undskyldes ved en prisnedsættelse. Det er ufatteligt at man prøver at lancere et spil der er så blottet for fantasi og kreativ udfoldelse, som det er tilfældet i Jetboys. Det kan godt være at du har svært at tro det hvis du bare læser det, men kig på skærmbilledet. Der er rent faktisk tale om et vandret scrollende shoot-em-up. Baggrundsgrafikken formår på en eller anden måde at være ligeså kedelig og grim, som de utrolige uinspirerede aliens.

Det mest inspirerede i pakningen er baggrundshistorien, selv om den ikke er mere end gennemsnittet af baggrundshistorier. I grunden har jeg ondt af de mennesker som er ansat til at finde på de historier, som visse softwarehuse anser det for nødvendigt at smække ind på bagsiden af deres pakninger.

Nu er jeg heller ikke helt retfærdig, sådan direkte at nedrakke et spil, uden egentlig at give nogen bedre grund end at grafikken er kedelig. Jeg mener derfor kan spillet jo godt være helt fint, sådan i teorien, tænk bare på Thrust. Og vandret scrollende spil har da også haft en storhedstid... for 2-3 årstids siden! Der er da ikke nogen der vil nægte at Uridium har sine kvaliteter. I Jetboys er det bare lidt tyndt med kvaliteterne.

Nu er det jo et to-spiller spil, Jetboys, i ved med S tilsidst, det er noget med flertal. Det har da også alle tider været et plus. Så kan man ligesom sætte sig ned og blive enige om at styre systemet mere hører hjemme i en to-længet lastbil end i noget man kunne kalde noget med JET.

Det styresystem ville være mindre klodset, hvis man skulle

åbne maskinen og bytte om på to chips, for at vende sin Jetboy. Det er utvivlsomt meget realistisk at, der skal en lille manøvre til for at vende, men hvad laver realisme nu lige pludselig i et skyde-skyde-skyde spil.

I scrollen står der at spillet er dedikeret til minde om The Smiths, så hvis man kan lide dem, kan det også være at man kan lide Jetboys.

+: Øhh lyden
-: Vendepunktet
Og alt det andet

Grafik:	60%
Lyd:	80%
Præstation:	70%
Underholdning:	60%
Pris/kvalitet:	60%

Otto

Garfield

Big, fat, hairy deal

The Edge

I begyndelsen lignede det en hver anden morgen, men det varede ikke længe før Garfield måtte indse realiteterne. Mandag morgen stak han sit lumske hoved frem bag lasagne fadets fjerne kant. Arlene er blevet taget tilfange af Mr Nogood, alias byens kattefanger. Men frygt ikke, ædle jomfru, for den kutteklædte hæver går straks i aktion... Men uden mad og drikke dur helten ikke så man må vel hellere få sig lidt at spise først. Men hvad skuer mine øjne, John har låst køleskabet og sidder og vogter over maden, og der kommer Futte. Ty-pisk mandag, jeg hader mandage, gid de startede lidt senere.

Det er stort set udgangspunktet for licens spillet, Garfield. En stor, fed sag, og så er der hår på.

Spillet indeholder de fleste af hovedingridienserne fra de utallige albums med den sort stribede kats gøren og laden.

Det vigtigste er at få noget at spise, gerne lasagne, og så må man frem for alt ikke overanstrenge sig. Det er ellers noget man nemt kan komme til, når man skal halse rundt efter mad.

For at man ikke skal komme til at dø af sult, uden at lægge mærke til det, er der blevet placeret et mad-o-meter nedenunder selve skærmen, det bliver så fyldt op når man spiser noget. Nedenunder mad-o-meteret finder man et stress-o-meter. Så længe man ikke bevæger sig stiger det, lidt omvendt måske, men sætter man sig i bevægelse falder det. Skulle man gøre uovervejte ting, så som at hoppe, falder stress-o-meteret drastisk. Ikke underligt, Garfield's kolosale vægt taget i betragtning.

Nedenunder o-metrene vælter en del beskeder ind over skærmen. Oh Errr hi Jon... Better go'.

Sidstnævnte eksempel opstår når Harald (Jon på udenlandsk) griber en på fersk gerning på spisebordet.

Selve spillet er noget så kedeligt som et arventure, det dækker selvfølgelig over mange ting, men det her er i den lidt kedelige trial-and-error genren, det vil sige, tag en ting og gå rundt og gør ting med den indtil du får en bunke point. Det er normalt en kedelig affære, men begrebet får ligesom nye dimensioner i Garfield. For som før nævnt bliver man sulten, og gør man ikke noget drastisk ved det, så som at spise noget lasagne, spiser Garfield simpelthen alt. Det »alt« kunne for eksempel være John's avis, en skovl eller en brugt dåse, alt efter hvad man går rundt med.

Dette fænomen hedder »Snack Attack«, og det er jo noget vi alle kender, dog i en mindre alt-destruerende udgave. Det kan jo ske at man netop er ved at bære en vigtig ting et vigtigt sted hen, og vuips »kommer man til« at spise det. Unægteligt en ny dimension.

Af andre væsentlige detaljer kan det nævnes at man kan vælge om man vil gå på to eller poter, og hvorvidt man vil sparke til Futte eller ej (Spørgsmålet er bare, hvorfor ikke?).

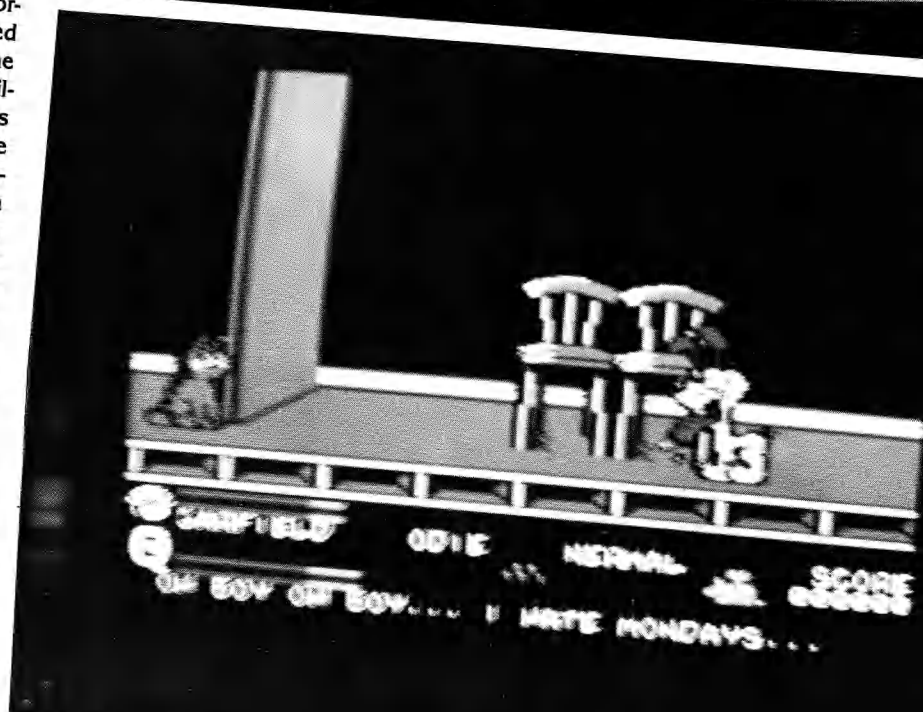
Det er kedeligt at spillet absolut skulle have en historie, havde man bare fået flere måder at plage Futte på. Og kunne man få en menu med relevante citater at sige, ville spillet være betydeligt mere spændende. Som det er nu kan man, efter et par timers for-

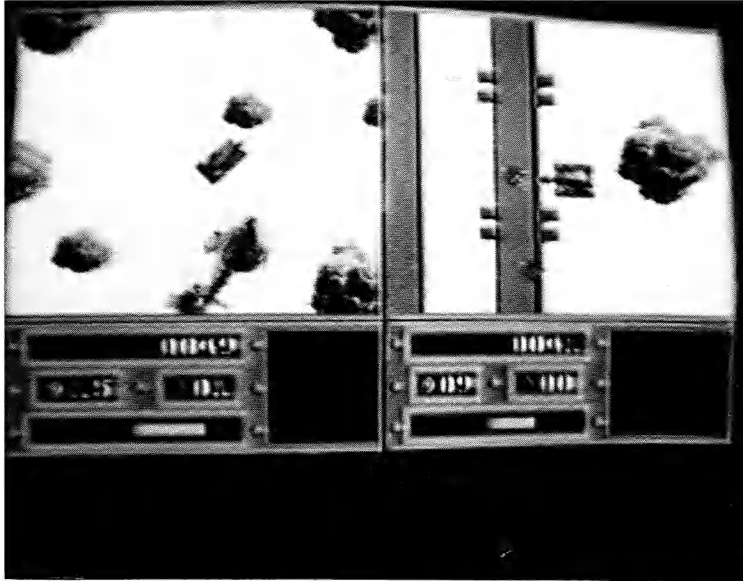
gæves oksen rundt, føle sig fristet til at citere »I'm bored. Bored, bored, bored, bored.«

- +: Garfield op af dage.
- Man kan sparke til Futte.
- : Det er kedeligt at gå rundt med ting.

Grafik:	85%
Lyd:	75%
Præstation:	85%
Underholdning:	80%
Pris/kvalitet:	80%

Otto





Fire Power

Det er ofte sådan, at det er de simpleste ideer, der bliver til de sjoveste computerspil. Tænk bare på klassikere som Boulderdash og Donkey Kong, der formåede at fange interessen hos tusindevis af computerejere verden over, selv om de i bund og grund var såre simple.

Fire Power er en af den slags spil, hvor man ikke behøver at læse tykke manualer for at komme igang. Put disketten i Amigaen, tryk på fire og så går det bare der ud af. I Fire Power styrer man en super kampvogn, svært pansret og udstyret med diverse våben. Man har til opgave at finde fjendens flag og bringe det tilbage til ens egen lejr. På turen bliver man beskudt af fjendens kanonstillinger og kamphelikoptere. Bliver man ramt for mange gange mister man en tanks, og i værste fald slutter spillet.

Det mest imponerende ved Fire Power er nok, det kæmpe landskab man kører rundt i. Det må simp elthen være det største, der nogensinde er lagt ind i noget som helst computerspil, jeg har set til dato. Man kan blive ved med at køre og køre, uden landskabet af den grund begynder at gentage sig selv. Dette bliver desto mere imponerende, når man tager i betragtning, at computeren husker ALT, hvad der sker. Har man skudt et hus i brand kan man være sikker på at finde ruinerne næste gang, man kører forbi.

Fire Power er smæk fyldt med lækre features. For det første har man både mulighed for at spille

mod computeren men også mod andre mennesker (lidt a la Pit-stop II). Man kan også vælge mellem 3 forskellige kampvogne hver med sit specielle karakteristika. Sidst men ikke mindst er alle lydeffekterne i stereo.

Der er ingen tvivl om, at Fire Power er for folk med stærke nerver. Når man har skudt en bygning i grus vrirler det ud med små mænd, som efterlader små røde pletter på skærmen, hvis man kører dem over. Det må så være op til den enkelte spiller at afgøre, om man vil køre de stakels sprites ned.

Kan man godt lide spil, hvor der virkelig sker noget så er Fire Power lige sagen. Spillet er simpelthen hvad alle Amiga ejere med kløe i tommelfingeren, har gået og ventet på. Det bedste arcade spil på markedet for tiden. Hvad venter du på?

- + 2 player mode
- Modem feature
- Kæmpe landskab
- Kører man for tæt på en bygning, kan kampvognen godt sidde fast.

Grafik: 85%
 Lyd 75%
 Præsentation 80%
 Underholdning 95%
 Pris/kvalitet 90%

Tips: Er man i 2 player mode, kan det sommetider betale sig først at finde sit eget flag og så lægge miner omkring det.

Thomas Fiil

Mini Putt C 64, kass.

Accolade/Electronic Arts

Trods navnet, er dette spil IKKE baseret på Jonathan Swifts berømte fortælling om »Gulliver's rejser«. Derimod er Mini Putt endnu et bidrag til den enorme mængde af Golf-programmer, der af en eller anden grund pludselig synes at oversvømme markedet. Heldigvis skiller spillet sig ud fra flokken på et meget væsentligt punkt; her er tale om MINI-golf! Noget af det første der faldt mig ind, efter at jeg havde spillet et stykke tid, var at der er alt for lidt lyd i programmet. Accolade kunne i det mindste have indlagt en lille melodi, som man kunne dulme sine anstrengte nerver med.

Sagen er bare den, at Mini Putt slet ikke er ment som en hyggelig og afslappende simulation af det populære familiespil. Tværtimod, har Accolade i et anfald af ekstrem ondskabsfuldhed lavet et spil, der ikke blot tester dine Golf-færdigheder, men også sætter din psykiske stabilitet på en hård prøve!

Der er 4 forskellige baner af vekslende sværhedsgrad, og de er alle meget udspekulerede og sat sammen med megen omtanke. Mange af dem er virkelig drilske og uforudsigelige. Terrænet omfatter vægge, vand, tunneller, broer og en masse andre forhindringer, hvoraf mange er bevægelige (en feature jeg godt nok aldrig har oplevet i virkelig mini-golf!). At de mere ekstravagante ting kan nævnes flyvemaskiner, svingende træstammer og rumfærger (!) Vi bliver heller ikke snydt for de traditionelle baneskråninger men i stedet for at illustrere disse med perspektiv-virkning (»30«) a la Epyx, har Accolade valgt den mest enkle udvej. Hældningen i terrænet er simpelthen markeret med små pile på banen.

- + Originalt, fængslende og ekstremt irriterende...
- Svag lydside.
- Spændetrøje ikke inkluderet!

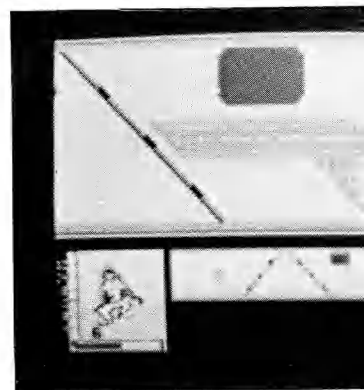
Grafik: 80%
 Lyd: 50%
 Præsentation: 75%
 Underholdning: 85%
 Pris/kvalitet: 80%

Søren.

Man kan være op til 4 spillere, og banerne ligger som data på B.siden af kassetten. Multiload er altid irriterende (specielt hvis man er bedre vant), men hvis man bare spiller banerne igenem fra ende til anden, går det relativt smertefrit. Værre bliver det hvis du vil øve et enkelt hul. Det tager simpelthen for lang tid at pløje sig igennem hele kassetten, hvis det kun er et enkelt hul, man er ude efter. Men ud fra et helhedssynspunkt tør jeg roligt sige, at i sammenligning med så mange andre multiload-programmer jeg kan komme i tanke om, er Mini Putt absolut overkommeligt.

Lyden har jeg jo allerede kommenteret (Lyd?, hvilken lyd?!..), men hvordan ligger det nu med grafiken? Uden dog at være revolutionerende på nogen måde, er den som den skal være; klar og veldefineret. Skærmbilledet er bygget op, så man i de øverste 2/3 af skærmen ser et nærbillede af det aktuelle stykke af banen (oppefra). Den nederste tredjedel rummer scores mv., samt en model over hele banen (god til at skaffe sig et overblik med). I nederste venstre hjørne er der et animeret billede af golfspilleren, og det er også her man afgør skuddets styrke og retning, hvilket sker på en nem og naturlig, men alligevel ikke for enkel, måde.

Der er en god del humor i programmet og hvis din bold f.eks. lander i vandet, bliver den lille golfspiller så ophidset, at han uden varsel knækker golfkøllen midt over! Ja grin bare, men efter at have spillet de mere ondskabsfulde baner igennem nogle gange, vil du selv føle en enorm trang til at behandle dit joystick på samme måde!



World tour Golf

Electronic Arts
Commodore 64, disk

Endnu et golfspil..

Hvorfor er det, at softwarehusene pludselig smider det ene golfspil efter det andet på markedet, mens de totalt overser mange af de andre sportsgrene? Golf er da trods alt en relativt upopulær sportsgren, og umiddelbart skulle man synes, at der var en lang række andre muligheder, der ville egne sig langt bedre som computerspil. Er det måske ikke tankevækkende, at det eneste fodboldspil af bare rimelig kvalitet til 64-eren stadigvæk er Commodores egen »International Soccer«, der vel efterhånden må være omkring 4 år gammelt!.. Men bevares, hvis producenterne kan BLIVE VED med at sælge golf-spil, må det vel være fordi der er et marked for den slags. Og selv om World tour Golf altså er skingrende uoriginalt, så er det skam ikke noget dårligt golf-spil. Problemet er bare, at der efterhånden er så mange konkurrenter (tænk blot på alle Leaderboard spillen!), at det er lige før man kan tale om en ny »Golf-krig«...

Derfor tror jeg også, at alle efterhånden ved hvordan et golf-spil ser ud, og jeg vil derfor blot oplyse, at World tour Golf ikke er særligt forskelligt fra Leaderboard. Venstre skærmhalvdel viser hele banen set i fugleperspektiv, mens højre halvdel viser tingene fra spillerens synsvinkel (med alle de sædvanlige forhindringer såsom træer etc.). Kontrollen er også meget lig den i Le-

aderboard selv om den måske umiddelbart virker en anelse mere kompliceret. Hvis man iøvrigt vil ødelægge enhver fornøjelse ved spillet, er der mulighed for en stærkt forenklet styring af ens slag idet disse kan udføres ved et enkelt tastetryk.

Instruktionerne til spillet er rimelige, og der er virkelig mange options, så præsentationen er altså helt i top. Lad mig blot nævne, at der udover et væld af baner også er et construction kit, så du kan lave dine egne. I det hele taget er der utrolig mange features specielt hvis man sammenligner med standardversionen af Leaderboard. Til gengæld er grafiken ikke helt i samme klasse, og animeringen af bolden er ikke altid lige overbevisende.

Der er altså ikke nogen større nytænkning af finde i dette spil. Det eneste usædvanlige er faktisk disketten; den er hvid!

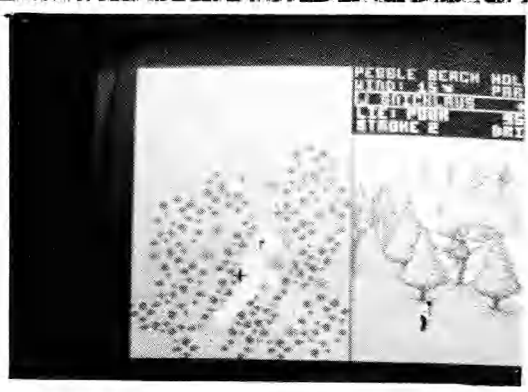
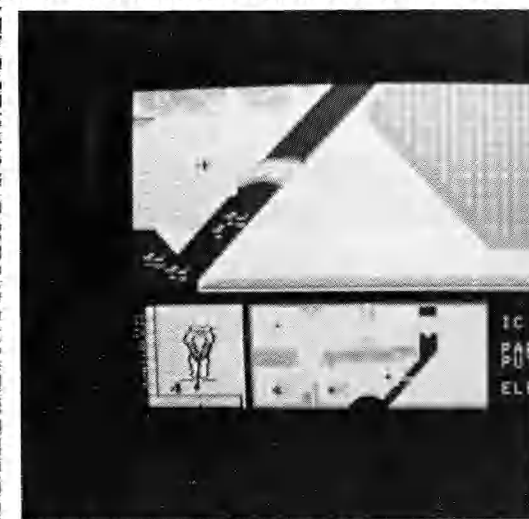
World tour Golf er med sine mange options og baner et udmærket golfspil. Lad os blot håbe det også er det sidste!..

+: Omfattende spil med masser af options.

—: Antikvarisk spil-ide. Leaderboard er bedre.

Grafik:	75%
Lyd:	75%
Præsentation:	85%
Underholdning:	80%
Pris/kvalitet	80%

Søren.





Subbattle Simulator

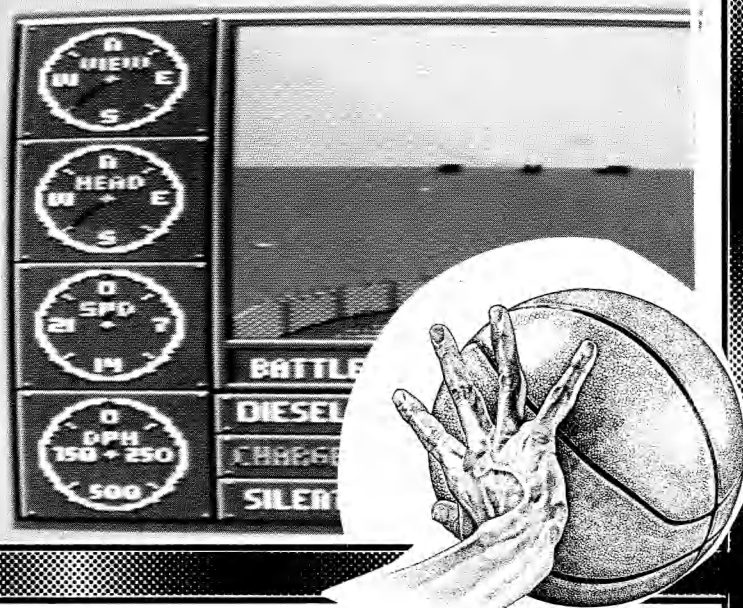
Epyx, C64/128

Epyx har lavet en ny label, The Masters Collection, der skulle være noget af det mest autentiske simulations software på markedet. Det første er Destroyer, som egentlig var et udmærket spil, bortset fra de lange loadtider. Nu er der så kommet Subbattle Simulator, og her har Epyx fået fjernet de lange loadtider, men de har også fået fjernet al morskab. Programmet er det langsommeste, jeg nogensinde har set. Det er en radarskærm, hvor viseren er over 1 minut om at nå hele vejen rundt. Når man giver en ordre, skal man regne med 5 sekunder, før computeren reagerer. Og det går jo overhove-

det ikke i en kampsimulator! Derudover har spillet en masse features for at gøre det så autentisk som overhovedet muligt. Men det hjælper ikke. Når man kan få så gode spil, som Silent Service, så forstår jeg ikke, hvordan Epyx kan tillade sig selv at udgive sådan noget bras som dette.

+: Ingen plusser, Epyx
-: Alt for låangsomt.

Grafik	50%
Lyd	20%
Præsentation	10%
Underholdning	10%
Pris/kvalitet	10%



Psycho Soldier

Imagine, C64/128

Athena er tilbage – og hvilken ynkelig efterfølger. Athena kan kaste nogle kugler efter nogle utroligt grimme små sprites, der følger efter hende overalt hvor hun træder. Det er det hele. Så lover Imagine, at hvis man gennemføre spillet, så skulle der komme en utrolig fed effekt. Selvom jeg er anmelder, og normalt skal spille spillene til ende, droppede jeg altså det her. Det var FOR kedeligt!

+: Loadermusikken (Galway)
-: ALT for ensformigt.

Grafik	45%
Lyd	70%
Præsentation	70%
Underholdning	10%
Pris/kvalitet	15%

Lars Jørgensen

Street sports Baseball

Epyx, C64/128

Tja, hvad kan jeg sige? Endnu en sportssimulation fra Epyx. Spillet er godt gennemført med pæn grafik og nogle nye features. F.eks. skal man vælge et hold inden man begynder kampen. Banen er kun en parkeringsplads, og baserne er kun skraldespandelåg. I højre side af skærmen, ses et overview af banen, og resten af skærmen okkuperes af et nærbillede af det sted, hvor der sker noget. Derudover er der intet nyt i denne simulation fra Epyx. Men jeg må sige – på trods

af den overvældende grafik og den gode lyd, så kan jeg nu bedre lide det gamle baseballspil fra GameMasters, der kun er i fine farver og alle spillerne er tændstiksmænd. Her sker der nemlig hele tiden en masse. I Street sports Baseball prøver spillet næsten mere på at vise sin dejlige grafik og superlækre animation.

+: Grafik	90%
Lyd	80%
Præsentation:	85%
Underholdning:	70%
Pris/kvalitet:	70%

Match day II

**Ocean, 158 kr.
Commodore 64**

Det er klart, at der er en stor efterspørgsel efter fodboldspil. Hvis man så det hele i et integralaktisk perspektiv, ville man nok sige at fodbold var jordens nationalsport. Ingen anden sport kan få så store folkemængder til at te sig så fuldstændigt urationelt. Det skulle da lige være den »sport«, som nogle har valgt at kalde krig. Krig bliver da også dækket rigeligt ind i computerspil sammenhæng.

At fodbold ikke i helt den samme målestok bliver brugt som computerspil, skyldes jo nok at det er lidt sværere at lave ordentligt. Rent faktisk er der efter min mening aldrig nogensinde blevet lavet et ordentligt fodboldspil. Heller ikke hvis man regner matchday II med.

Dem der kan huske Matchday, mindes en flok småfede sprites, der lalledede rundt efter en æggeformet boldsprite.

I II'eren er bolden rund, og mændene er blevet lidt anderledes, men ellers er det stadigvæk den samme slags spil, i de store træk.

Banen er tre skærme bred og

næsten en skærm høj. På hvert hold er der 7 spillere, altså 14 ialt, hvor hver spiller styrer 1. Man kan altså være en eller to om spillet. To er selvfølgelig langt at foretrække. Computeren bestemmer enerådigt hvilken spiller man skal styre, og til tider får man den ide at den snyder for at vinde. I dens beregninger tager den kun hensyn til hvor bolden lander og ikke i hvilken retning spillet går og så videre. Hvornår finder nogen ud af et system, der løser dette problem? Målmanden kan man ikke rigtig styre, men er bolden i luften og man trykker på fire hopper han efter den.

Det lyder jo altsammen meget bekendt, men det er nok begrænset hvor mange man kan få til, at hoppe på, at købe Matchday igen bare på grund af et nyt cover.

Hvis man bare kigger på spillet vil man lægge mærke til, at der over en af spillerne hænger noget der kunne ligne volumen indikatoren på et stereoanlæg. Det er selvfølgelig noget frygteligt stads sådan at have hængende, hvis det ikke havde en grund. Nu er det sådan at MD II har et avanceret sparke tekniksystem, man kan sparke med forskellig styrke. Og for at man kan se hvilken spil-

ler man styrer og hvor hårdt han skyder for tiden, er der placeret en indikator hen over hovedet på den aktuelle spiller. Der er 7 forskellige slags skud to med hæl og fem med tåen. Det giver bare en smule kontrol. Ydermere er der en autofire facilitet, den fungerer sådan at man »låser« skydestyrken, næste gang man så får fat i bolden, smækker fjederen og bolden flyver videre, som en jordstrefjer. Dette skud er meget godt mod mål, hvis man spiller sig selv ind i målfeltet, og så har en spiller derinde, kan man score på en flot måde. Ikke fordi det har nogen indflydelse på spillet, for en sådan en situation opstår kun engang hver tusind spil.

Udover at kunne skyde på flere forskellige måder, kan spillerne også et andet trick. De kan forsvinde! Men det er vist mere et sprite problem, og ikke ligefrem et plus. Noget plus er det heller ikke, at man kan fare vild i sit eget mål. Forstået på den måde at hvis man laller for meget rundt bag linien kan det ende med, man sidder fast i nettet. Lidt usmart.

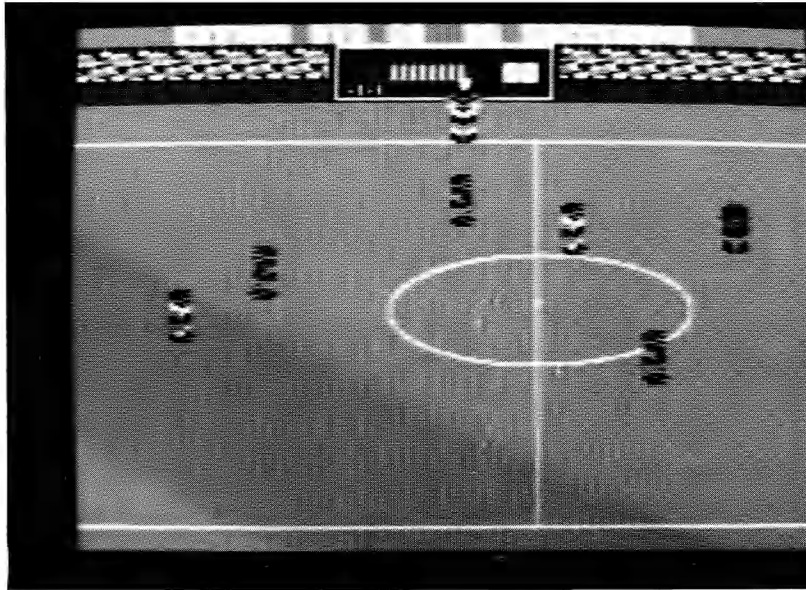
Men spillet er spækket med valgmuligheder. At det så kan skyldes, at programmøren ønskede at kaste noget af ansvaret fra sig er en anden ting.

+: Masser af menuer og muligheder.

-: Matchday + ville være et bedre navn.

Grafik:	80%
Lyd:	70%
Præsentation:	85%
Underholdning:	75%
Pris/kvalitet:	75%

Otto



King of Chicago

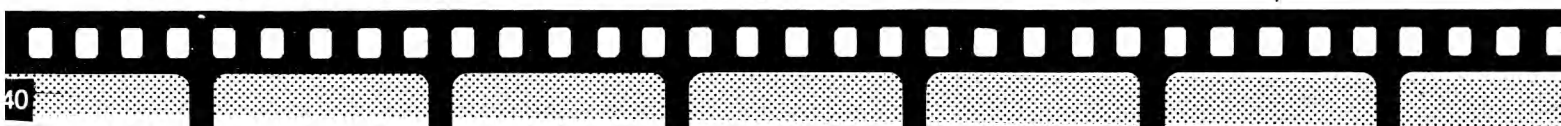


Det har hele tiden været Cinema-warens erklærede målsætning at producere computer programmer med et så filmagtigt præg som muligt. De første tre programmer var desværre ikke stort andet end flotte grafik billeder krydret med nogle få simple arcade spil. Med King of Chicago ser det imidlertid ud som om, at de endelig har ramt en vindende formular.

I King of Chicago befinder vi os i Chicago under spiritus forbudet i 30'erne. Den legendariske gangster boss Al Capone har lige fået elleve år i skyggen p.g.a. skattesvig, og byen er nu frit territorie igen. De andre bander i byen er ikke sent til at udnytte chancen, og en blodig gangsterkrig

om herredømmet over Chicago bryder ud. Hvem skal være den nye konge?

Det skal du selvfølgelig, hvis du besidder den nødvendige hensynsløshed og gå på mod. I King of Chicago har man rollen som Pinky Callahan en ung mand med store ambitioner. Ved at manipulere med de andre gangstere er han nået til tops i den rivaliserende bande, og mangler nu kun at skille sig af med den gamle boss. Det er imidlertid lettere sagt end gjort, da kræfter indenfor banden modarbejder kupforsøget. Et forkert træk og man ender på bunden af Michigan søen. Når man er kommet til magten, har man fire år til at tage sig kærligt af Capones gamle bande og



sætte sig på Chicago. Lykkes det bliver man medlem af Murder INC., og har dermed for alvor konsolideret sin magt.

King of Chicago kan vist bedst beskrives som en slags interaktiv film, med en selv i hovedrollen. Ligesom i en rigtig film har man ikke rigtig nogen indflydelse på, hvor man bevæger sig hen. Programmet sørger hele tiden for, at man er de steder hvor, der sker noget, og møder alle de vigtige personer. Det meste af tiden bruger man på at snakke med de andre figurer. Ligesom i Sinbad har man her valgt at bruge talebobler istedet for at benytte de indbyggede talesyntesizer. Sommetider er Pinky i tvivl om, hvad han skal sige, og det er så op til spilleren at finde den bedste udvej. Dette fo-

personerne, så man ikke behøver at starte helt på bar bund.

I modsætning til f.eks. Sinbad har man i K.O.C. valgt at trænge arcade sekvenserne lidt i baggrunden. Lidt action bliver det imidlertid til som f.eks. den klas-siske film sekvens, hvor man kører forbi et hus, og smider en bombe ind gennem vinduet. Der bydes også på biljagter og dueller mellemde rivaliserende bander. Klarer man sig godt, vokser ens anseelse blandt de andre gangstere, og de vil være mere tilbøjelige til at følge ordre.

Rent grafisk er K.O.C. en lille perle. Alle persoerne er tiptop tegnet og animeret som man kan forvente fra et Cinemaware program. Det er virkeligt en fryd at

Alt i alt må man nok konkludere, at K.O.C. er af de bedste programmer på markedet, hvis man kan lide denne helt specielle blanding af strategi og action. Et sikkert hit.

- + Et stemingsmættet og professionelt lavet program. Grafik og lyd i topklasse.
- Kræver 1 Megabyte drev.

Kan godt gå lidt langsom til tider.



regår i praksis på den måde at man får flere bobler at vælge imellem. Nogle vil måske mene, at dette lyder lidt kedeligt, men kombinerer man det med en real-time feature, der gør, at man hele tiden skal være oppe på mærkerne, bliver spillet faktisk ganske underholdende.

Ligesom i tidligere Cinemaware programmer har K.O.C. et stort persongalleri. Der er alle de typer, man ville forvente af en rigtig gangsterfilm lige fra stærke muskelmænd til letlevende damer. Alle figurene har deres egen personlighed, og skal derfor behandles forskelligt.

Heldigvis indeholder manualen en kort beskrivelse af alle

se, hvordan figurene skifter ansigtsudtryk, blinker med øjnene og bevæger læberne, mens de snakker. Baggrundene er også meget professionelt lavet, og man føler virkeligt, at man bliver taget tilbage i tiden. Ikke siden Defenders of the Crown har jeg set så flot grafik i et Amiga spil.

Lydmæssigt er der også sket en klar forbedring over tidligere produkter. Der er mange og meget varierede musikstykker foruden nogle udemærkede lydeffekter (digitaliserede skrig, maskingevær der skyder osv.). Det virker som om, at Cinemaware virkeligt har lagt sig i selen for at producere et virkeligt lækkert spil.



Grafik	90%
Lyd	80%
Præsentation	90%
Underholdning	85%
Pris/kvalitet	85%

Tips: Brug de første par sps på at lære at kaste bomber, det betaler sig i den sidste ende.

Thomas Fill

HIGH SCORE Listen

* : ny rekord

High Score-Kupon

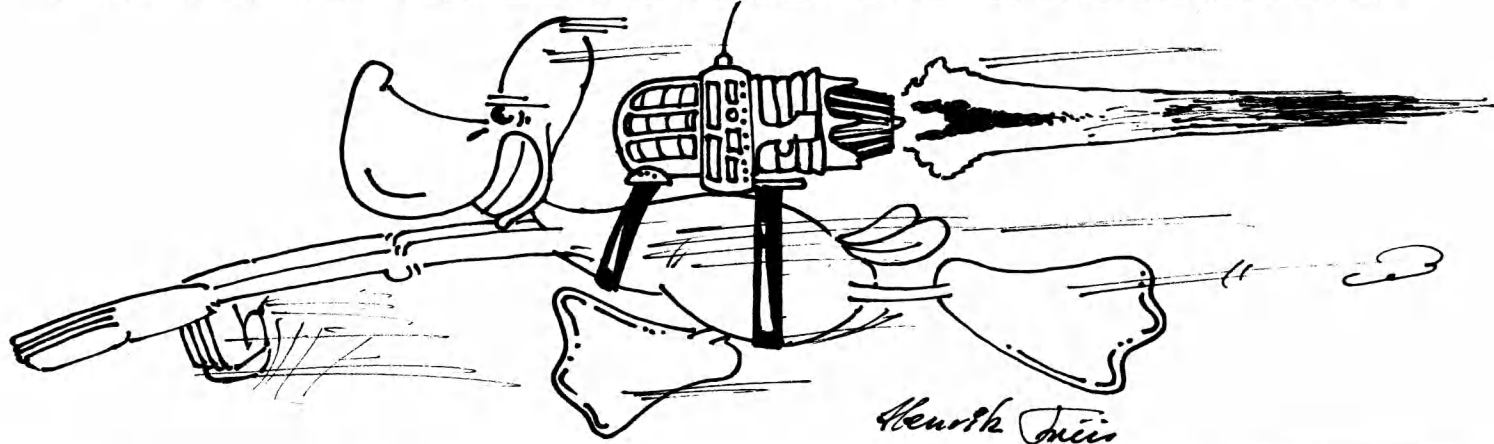
Spil..... Navn.....
High Score..... Adresse.....
Spil.....
High Score..... By.....

Klip kuponen ud og send den til
IC RUN Vejlebrovej 116. 2635 Ishøj

Parallax	63300	Per H. Hansen, Holme-Olstrup
Park Patrol	990070	Tommy Christiansen, Søndersg
Pitstop II (Pro-level)	108 point	Jens Simonsen, Vejle
P.O.D.	473020	Bjørn Chr. Tørrissen, Br.sund, Norge
Poco Joe	1702400	Brian Nielsen, Gørlev
Pole Position	153860	Kent Rasmussen, Gelsted
Quartet	527200	Per Sørensen, Regstrup
Racing Rat Race	64600	Ulrik Gaarsted, 7 år
Raging Beast (Olse)	103800	Arne Kalltoft
Raid over Moscow	849000	Lasse Lindberg, Hillersø
Rambo	27250	Thomas Kring, Hillersø
Rampage	18800	Bjørn Chr. Tørrissen, Br.sund, Norge
Ranarama	396200	Michael Grandt, Esbjerg
Re-bouncer	29704	Bremer Brothers, Kr.Hyllinge
Renegade	105600	Frank Jensen, Galten
Revs (Silverstone)	1:26:4	Jesper Skou, Hørsholm
River Raid	65150	Peter Larsen, Sakskøbing
Road Runner	931150	TTB, Hvidovre
Rock'n'Wrestle	201700	Steffen Fabrin, Malling
Saboteur	191000	Ronnie Madsen, Løgstør
Sankion	2840100	Karsten Tokavig, Skals
Scoby Doo	133500	Bjørn Halsan, Hell, Norge
Seafox	118700	Mikael Johannsen, Hvidovre
720 degrees	137900	Thomas Kring, Hillersø
Shadow Skimmer	66500	Bjørn Halsan, Hell, Norge
Short Circuit	59170	Aensu Thomsen, Ribe
Shogun	107 venner	Jens Iversen, Ulstrup
Silent Service (tons sanket)	1556600	Kenneth Hansen, Holme-Olstrup
Slam Ball	6506300	Jens Hartvig, Søborg
Slapfight	293500	Per Sørensen, Regstrup
Solo Flight II	19815	Alex R. Andersen, Daugbjerg
Sorcery	18700	Michael Lund, Frederikssund
Speed King (Silverstone 1 omg.)	0:42:0	Christian Petersen, Køge
Spy Hunter	1063780	Jens Iversen, Ulstrup
Starquake	17290	Fritz Halsan, Hell, Norge
Star Raiders II	280000	Per Sørensen, Regstrup
Street Fighter	155606	Rasmus Jelbo, Solrød Str.
Street Surfer	79057	Stian Pettersen, Stavanger
Strike Force Harr.	147 hits	Arnt Rem, Ishøj
Suicide Strike	186000	Niels Hedelund, Kjedstrup
Suicide Express	141300	Anders Degn, Ringkøbing
Summer Games:		
100m Dash	9:19	Peter Kemp, Næstved
Skeet Shooting	25	Peter Kemp, Næstved
Summer Games II:		
Rowing	25:6	Dennis Christiansen, Helsingør
Cycling	33,6 sek.	Dennis Christiansen, Helsingør
Triple Jump	17,65 m	Dennis Christiansen, Helsingør
Javelin	102,18 m	Dennis Christiansen, Helsingør
Kayaking	1:40	Dennis Christiansen, Helsingør
Super Cycle (level 1)	286940	Søren W. Hansen, Viby J.
Super Sprint	36200	Ulrich Rasmussen, Middelfart
Tapper	4428250	Mr. K
Terra Cresta	678300	The Gnap Bros.
Thing Bounces Back	426793	Bjørn Chr. Tørrissen, Br.sund, Norge
Thrust	186030	Karsten Tokavig, Skals
Tiger Mission	819100	Lars Randa Jensen, Hobro
Timeslip	190900	Nikkers Bubby Scoreboard
Toddler	21080	Thomas Lund, Kerteminde
Track & Field	351780	Ronny Salonen, København Ø
Trailblazer	296544	Morten Sommer, Ryomgård
U.F.O.	53470	Mikael Johannsen, Hvidovre
Up'n'Down	759400	Nick Jensen, Hobro
Uridium	12030500	Kenneth Hansen, Holme-Olstrup
Uridium (New)	2673800	Karsten Tokavig, Skals
V	37541	Rasmus Jelbo, Solrød Str.
Video Meanies	68111	Nikkers Bubby Scoreboard
Vikings	10420650	Kent Rasmussen, Gelsted
Wizball	1102400	Bjørn Chr. Tørrissen, Br.sund, Norge
Wizard's Lair	1839520	Bremer Brothers, Kr.Hyllinge
Zaxxon	240020	
Zorpx	(Day 25)	171790
Zorpx	1:40	Dennis Christiansen, Helsingør
Zynaps	218,5	Dennis Christiansen, Helsingør
	21:54 sek.	Dennis Christiansen, Helsingør
	52X 131700	Mickey Thomsen, Grindsted
	612980	Henrik Sørensen, Oslo
	553660	Bjørn Chr. Tørrissen, Br.sund, Norge
	156800	Mikael Johannsen, Hvidovre
	102480	Do??y Iqba?, Odense
	204700	Lars Rasmussen, Horsens
	266710	Bjørn Halsan, Hell, Norge

Ace of Aces	26900	Johnny Dam, Randers
Ace Two	75100	Daniel Munk, Holstebro
Action Biker	252251	Bjørn Chr. Tørrissen, Br.sund, Nor
Aliens	18380	Mikael Knudsen, Lyngby
Alleykat	5625150	Bruno Mikkelsen, Århus V.
Antirad	500125	Mikkel Kasperen, Frederiksberg
Apprentice	5225	Simiv Bjarnaberg, Klaksvig
Arkanoïd	886500	Bjørn Chr. Tørrissen, Br.sund, Nor
Army Moves	608305	Jesper Hansen, Haslev
Avenger	100 X	Jesper & Morten, Dragør
Barbarian	128350	Tom Carlsson, Hundested
Barry McGuigans WCB	23595000	Bjørn Halsan, Hell, Norge
Beach Head II	894000	Keld Andersen, Grenå
Big Mac	148800	Simon Jacobsen, Hjørring
Blackhawk	107365	Jens Simonsen, Vejle
Blagger	122500	Nikkers Bubby Scoreboard
Blue Max	56300	Lasse Lindberg, Hillersø
BMX-Simulator	2635	Kurt Jakobsen, Ejby
Bomb Jack	6624310	Jens Hartvig, Søborg
Bomb Jack II	2507200	Rene Vinkel, Lem St.
Boulderdash 1	186789	Gert Højgård Pedersen, Horsens
Boulderdash 2	109480	Gert Højgård Pedersen, Horsens
Boulderdash 3	59960	Gert Højgård Pedersen, Horsens
Boulderdash 4	36404	Per H. Hansen, Holme-Olstrup
Boulder	1180671	Kim Erichsen, Stensved
Bubble Bobble	2658400	S. Fox Crew, Verleise (Rap, R.R.)
Buggy Boy	76210	Petter A. Walhovd, Jaren, Norge
Bulldog	2877300	Per H. Carstensen, Strandby
Bumping Buggies	205430	Geir Iversrud, Jaren, Norge
California Games:		
Backy Sack	129220	Asgeir Bjørlo, Ålesund, Norge
Surfing	8,6	Rene Sørensen, Ugerløse
BMX	26075	Kenneth Bang, Århus
Half Pipe	8401	Thomas Pedersen, Ulstrup
Flying Disk	1600	Asger Bjørlo, Ålesund, Norge
Cauldron II	179800	Bruno Mikkelsen, Århus V.
Chicken Chase	1000017	Lars Wurtz, Gedsted
Chopper	68025	Mikael Johannsen, Hvidovre
City Fighter	12126	Mikael Johannsen, Hvidovre
Coconut Capers	1600320	Roy Andersen, Haarby
Commando	34893000	Ivan Steen Sikane Pedersen, Skagen
Commando 86	75750	Jens Simonsen, Vejle
Confuzion	10940	Claus Danielsen, Brødstrup
Dan Dare	9645	Jens Iversen, Ulstrup
Dare Devil Denis	77110	Ole Vidar Hestius, Notodden
Death Wish III	1318471	Morten Halsan, Hell, Norge
Deathwish (Activi.)	79274	Brian Bach Rasmussen, Århus
Delta	11245	Hans-Henrik Andersen, Ruds-Vedby
Donarius	194580	Arnt Rem, Ishøj
Dragons Lair 2	21680	Michael Madsen, Malmø
Droptone	56436	Heidi Christiansen, Frederikssund
Eagles	174550	Per Sørensen, Regstrup
Encounter	73320	Arne Kalltoft
Enduro Racer	126900	Hans Klarsø, Søndersg
Erebus	2317053	Bjørn Halsan, Hell, Norge
Express Raider	21299	Per Sørensen, Regstrup
Exterminator	271350	Niels Hedelund, Hobro
Fast Tracks (5 omgange)	251680	
Fireant	01:01:30	Søren Tranberg, Roslev
Firelord	316000	DILLO, Jyderup
Formula 1	157880	Jens Iversen, Ulstrup
Fort Apocalypse	258820	Nikkers Bubby Scoreboard
Fred	184567	Lasse Lindberg, Hillersø
Galaxy	750	Morten Nielsen, Skovlunde
Gauntlet	1245600	Ivan Steen Sikane Pedersen, Skagen
Gauntlet II	2532600	TTB, Hvidovre
Gemstone Warrior	315460	Lars Kalltoft, Rødovre
Ghost'n'Goblins	86200	Morten Nielsen, Odense
Gold Runner	25190350	Daniel Munk, Holstebro
GOLF	bane 864	Kjell Tore Digernes, Bryne, Norge
Green Beret	37940	Lars Randa Jensen, Hobro
Gryphon	4858900	Laus Gro-Nielsen, Erslev
Gunship	147100	Geir Arne Mauland, Fjell, Norge
Gunstar	11870	Mikael Johannsen, Hvidovre
Hades Nebula	21399	Thomas Bendt, Fjerritslev
Harrier Attack	120400	Sune Hansen, Fårup
H.E.R.O.	274400	Jens Iversen, Ulstrup
High Noon	2656040	Mikael Johannsen, Hvidovre
Hollywood or Bust	79840	Mads S. og Thomas SCC SIV
Hot Pop II	2750354	Per-Vidar Lind, Steine, Bø, Norge
Hunchback	1448910	Thomas H. Hansen, Grøvinge
Ice Hunter	254000	Helle Boch Nielsen, Strandby
I.C.U.P.S.	74340	Bjørn Halsan, Hell, Norge
Impossible Mission	253620	Hans M. Fagerli, Skjetten, Norge
Int. Karate II	30223	Rasmus Jelbo, Solrød Str.
Int. Karate +	153900	Hans-Henrik Andersen, Ruds-Vedby
Into the Eagles N.	184455	Peter A. Jensen, Grave Strand
Iridis Alpha	1139900	Rasmus Jelbo, Solrød Str.
Kane	20100	Tobias Andersen, Køge
Kick Start	2144	John Jul Jensen, Korsør
Krak Out	18,21 sek.	Anders Andersen, Ullsted
Kung Fu Master	4605150	Kim Jensen, Glostrup
Law of the West	1093467	
Leaderboard Golf (slag under par 18 huller)	8224	
Legend of Kage	21	Dennis L. Rose, København V.
Le Mans	460810	Karsten Christen, Hjørring
Lightforce	184530	Kenneth Broe, Odense
Living Daylights	623850	Jesper Henriksen, Stensved
Lode Runner	87200	Morten Halsan, Hell, Norge
Lode Runner	15150	Geir Arne Mauland, Fjell, Norge
Mad Nurse	185420	Helene Jensen, Kbh. S
Mag Max	19700	Bremer Brothers, Kr.Hyllinge
Marble Madness	159900	Teis Brøtting, Østbirk
Mario Bros. (gammel)	152650	Hans-Henrik Andersen, Ruds-Vedby
Mario Bros. (ny)	87300	Mr. K
Max Torque	519242	Jesper Koch, Farø
Mega Apocalypse	110730	Per Sørensen, Regstrup
Metro Cross	762400	Lars Rasmussen, Horsens
Milkrace	33280	Bjørn Bja Clausen, Årskøbing
Mission Elevator	385600	Kenneth Hansen, Grøvinge
Monty on the Run	12350	Martin Højgaard, Søllested
Mutants	17804500	Roy Andersen, Haarby
Nemesis	2401300	Jonny Justvik, Kristiansand
Nemesis the Warlock	35680	Keld Froberg, Hammel
Night Mission Pinb.	2950030	Ivan Steen Sikane Pedersen, Skagen
1942	2210100	Morten Nielsen, Odense
Ninja Master	337375	Kim og Christin, Grenå
Nonteraqueous	100X	Lars Dybdal, Oslo
Omega Race	703950	Per-Vidar Lind, Steine, Bø, Norge
One-on-One	136-24	
Outrun (A Route)	9300580	
Pacman	51360	

Albert Teknoduck's Brevkasse



Eksperten

Hej Albert

1. Hvordan laver man »Stjerne Baggrund« fra november nummeret (nr. 11/87) om, så stjernerne går lodret ned?
2. Vis et program som kan formattere i 749 blocks til 64'eren og 1541'eren!
3. Hvorfor kører »Defender of the Crown« ikke på min nye 1541'er?
4. Hvor meget koster »The Expert Cartridge«, og hvor kan jeg købe det? – Jo tættere på hvor jeg bor, desto bedre!

Hilsen en Dreng.

PS. Spørgsmål nr. 4 haster – please!!!

Hej Dreng!

1. Nu er det jo ikke andefar her, der har fremtryllet programmet »Stjerne Baggrund«, så jeg kan desværre ikke svare på dit spørgsmål... NEJ! – Fortvivl ikke... Hjælpen er nær! Jeg har nemlig ladet Kaptajnerne svare på det selv:

»Man kan ikke uden videre lave det nævnte program om. Selve programstrukturen er kun koordineret til at få stjernerne til at køre sidelæns. D.v.s., at programmet udelukkende opererer med x-koordinater på bitplanet, således at y-koordinaterne kun figurerer som indbyggede enheder, der kun lader sig ændre parallelt med x-koordinaterne i et matrix på 8×8 bits. Derfor vil en stjerne baggrund lavet udfra dette program, ikke være særligt imponerende, da stjernerne så vil bevæge sig med en minimumshastighed på 8 bits ad gangen.«

»Derfor er vi i øjeblikket i gang med, at lave en ny version af

»Stjerne Baggrund«, hvor stjernerne kører oppefra og nedefter på skærmen. Hold øje med vores sektion i den nærmeste fremtid, for hvis alt går vel (og redaktøren tillader det), så vil vi smække programmet i bladet.«

»Hilsen Kapt. Peek & Poke«

2. Tjaah, jeg må ærligt og redeligt indrømme, at jeg ikke er så fiks på fjerene, at jeg umiddelbart kan håndtere at komme med en løsning til dit spørgsmål. Ikke destomindre, arbejder jeg ihærdigt på det, og regner med at bringe en brugbar version i næste nummer. Må jeg have lov til at sige, at det er et ganske interessant spørgsmål, og at jeg er meget beæret over, at du mener jeg kan klare en sådan opgave.

3. Aner det ikke! Der kan være utallige grunde til at det ikke kører, men det mest sandsynlige er dog nok, at der er en lille fejl i programmet. Importøren, World Games, har fundet frem til, at nogle udgaver af »Defender of the

Crown« ikke virker efter hensigten. Prøv at ringe til dem og hør om de kan hjælpe dig, eller om de evt. kan bytte det (telefonnr.: 01 50 17 00).

Jeg har selv erfaret, at der er en del problematik omkring Tournament-delen. Det er som om disktestationen kører rundt i samme spor eller er gået i hak. I dette tilfælde, kan jeg fortælle dig, at det gælder om at have tålmodighed. Programmet er ikke helt i stykker – det ta'r bare sin tid, at loadere delen ind (til tider meeeget lang tid) – men ind kommer den. Og undgå for alt i verden at trykke på fire-knappen, mens Tournament loader, for så kan du godt smide tålmodigheden i skralderen.

4. »The Expert Cartridge« koster omkring 480 kroner. Det er ikke dyrt for så'n lækkerbidsken. Den kan praktisk talt, gøre lige hvad hjertet begærer – og mere til. Jeg blev selv ganske imponeret, og benytter det nu næsten hele tiden.

Hør knægt, du skriver jo ikke noget om hvor du bor henne ad så jeg kan ikke henvise dig til nogen speciel forretning. Derimod, kan du ringe til 3SSS Software ApS., på dette telefonnummer: 02 24 37 77. De har ihvertfald »The Expert Cartridge«, og hvis de ikke sælger pr. postordre (hvad jeg nu har dem mistænkt for at gøre), ja så kan du måske bede dem om at henvise til én af deres forhandlere i dit nabolag!

Adios amigo,
Din Albert.

Hjælp

Hej Tekno-And!

Tak for et ekstremt fedt blad og en styg brevkasse!

Hjælp mig med at undgå, at dette brev ender i den redaktionelle skraldespand. Når du har gjort det, så skal du hjælpe mig med at finde svarene til de nedenstående spørgsmål:

1. Hvad hedder den/de bedste bøger om maskinkodeprogrammering for begyndere til Commodore 64?
2. Hvordan kan man i Basic lave et scroll, der kun scroller 1 linie på skærmen og ikke hele skærmen (ikke 8 pixels, men 1 pixel ad gangen)?
3. Hvorfor er der ingen sektion for programmering af f.eks. grafik eller sprites til 64'eren? I kunne måske bringe nogle små programmer, så det er muligt at lære at programmere mere professionelt!
4. Hvordan kan man i Basic lægge hele skærmen ned på en anden, og hente den derfra igen?

Med venlig hilsen

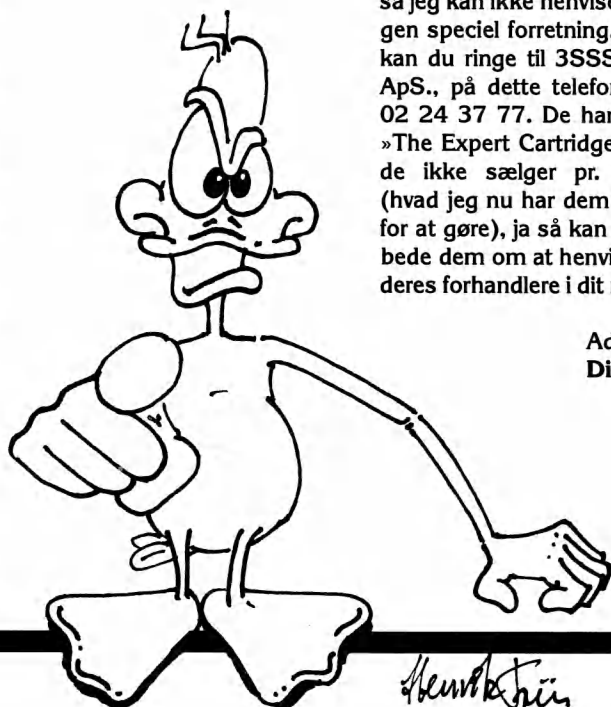
TMD

Hvidovre Hospitals Kollegium
v. 2007

Kettegårds alle 70
2650 Hvidovre
Tlf. 01 78 61 11

Howdy »TMD«

Hvad står »TMD« for? Vel ikke »The Mysterious Disease«? – Du læser jo til læge, ikke? Nå – pyt med det? Jeg må hellere dykke ned i dine spørgsmål... For at gøre forvirringen total, vil jeg starte med spørgsmål nr. 3, og derefter køre deru'af i systematisk uorden!





Albert Tecknoduck's brevkasse

Program nr. 1 / Tekno-Scroll

```
10 clr:restore:adr=49152
20 fort=1to5:chk=0:fore=1to80
30 reada:ifa=-1then50
40 chk=chk+a:pokeadr,a:adr=adr+1:nexste
50 reada:ifa<>chkthenprint"fejl i linjerne "50+(t*50)"-"90+(t*50):end
60 nextt
70 printchr$(147)chr$(18)" tekno-scroll ":print:print"lavet af kaptajn peek"
80 print:print:print"aktiveres med:":print"sys 49155,farve,fart,linje,tekst"
90 print:print"deaktiveres med:":print"sys 49152":end
100 data76,89,193,32,241,183,142,19,193,32,63,193,32,241,183,142
110 data57,193,32,63,193,32,241,183,202,224,25,144,3,76,8,175
120 data232,138,168,105,7,136,208,251,105,40,141,119,193,105,8,141
130 data118,193,181,216,9,128,149,216,165,211,72,160,0,165,214,72
140 data202,32,12,229,32,36,234,165,243,141,21,193,165,244,141,22,10383
150 data193,165,210,141,13,193,141,17,193,141,43,193,165,209,141,12
160 data193,141,16,193,24,105,39,144,3,238,43,193,141,42,193,104
170 data170,104,168,32,12,229,32,63,193,32,253,174,32,158,173,32
180 data166,182,201,0,240,151,160,0,170,232,202,240,8,177,34,153
190 data123,193,200,208,245,169,255,153,123,193,169,0,133,253,120,169,10861
200 data127,141,13,220,169,1,141,26,208,169,2,133,251,173,117,193
210 data141,18,208,169,24,141,17,208,169,196,141,20,3,169,192,141
220 data21,3,88,96,173,25,208,141,25,208,41,1,240,35,198,251
230 data16,4,169,2,133,251,160,21,136,208,253,166,251,169,27,141
240 data17,208,189,120,193,141,22,208,189,117,193,141,18,208,138,240,10244
250 data6,104,168,104,170,104,64,160,0,206,121,193,173,121,193,24
260 data201,255,208,51,169,7,141,121,193,162,1,189,0,4,202,157
270 data0,4,169,0,157,0,216,232,232,224,40,208,238,166,253,189
280 data123,193,201,255,240,11,32,75,193,141,39,4,230,253,76,55
290 data193,169,0,133,253,240,230,200,192,1,208,189,76,49,234,32,10820
300 data121,0,201,44,240,18,104,104,76,158,192,201,128,144,3,233
310 data128,96,201,64,144,2,233,64,96,120,169,49,141,20,3,169
320 data234,141,21,3,169,240,141,26,208,169,129,141,13,220,88,169
330 data200,141,22,208,96,0,56,48,7,7,7,-1,6570
```

Grunden til, at dette mega-seje blad ikke har nogen programmerings-sektion, er uvist for de menige medarbejdere. Dog, har en af mine medlemsansvarlige, Jegska' forhørt sig hos forskellige højtstående individer. Han fandt ud af, at spørgsmålet for tiden drøftes på højeste plan og, at det derfor endnu er uvist om vi nogensinde får en sådan sektion. Jeg er iøvrigt selv en ivrig forkæmper for dette, for min lille ælling, Anders, er nemlig oplagt til at varetage redigeringen af denne sektion!

Videre til næste spørgsmål... Spørgsmål nummer ét! – En bog, der er en absolut nødvendighed for spæde maskinkode-programmører er en bog der hedder Maskinkode Programmering Med 6502. Den er skrevet af Andreas Dripke og udgivet i Danmark af Borgens Forlag. Jeg aner ikke, om det stadig er muligt at opdrive et eksemplar af denne bog – min er fra 1985 – men giv den en skalle. Et godt alternativ til selvsamme bog, er en bog der vist nok hedder The Commodore 64 Programmers Reference Guide. Den giver et overblik over MC, og forklarer de indbyggede ROM-rutiner. Nogle andre muligheder du nok også bør overveje, er nogle af de mange bøger fra NCS, Nordic Computer software. Bl.a. kan jeg anbefale bogen Maskinsprog – den er lækker!

Nu vil jeg allernådigst gå videre med spørgsmål nr. 2 som jo, for en teknisk and, er let nok at besvare! Jeg gider ikke gå i detaljer med hvordan og hvorledes det kan lade sig gøre – det er for kompliceret for en nybegynder!

Jeg har fremskaffet et program, der rent faktisk kan alt det du begærer og lidt til. Det er et program jeg har kopieret fra en af redaktionens gamle disketter, og det er lavet af selveste Kaptajn Peek. Jeg syntes ikke der var nogen grund til, at jeg skulle besvære mine magelige fjer med at selv lave sådan et program, når bladet allerede havde et i forvejen.

Programmet er iøvrigt ganske smart, og du vil helt sikkert juble år du engang har fået det rastet ind. Du kan selv definere farven og hastigheden, og du bestemmer selv hvilken linie teksten skal køre på. Programmet startes med følgende syntaks: sys 49155, farve, fart, linie, tekst. Farve-, fart- og linieangivelserne kan både være absolutte tal eller variabler. Tekstangivelsen kan ligeså både være absolut eller i form af en streng-variabel (f.eks. »blah.« eller a\$, b\$, c\$ osv.). Hvor mange pixels der skal rykke sig ad gangen, kan du bestemme i fartangivelsen. Hvis du kun vil

have scrollet til at rykke 1 pixel ad gangen, sætter du bare farten til 1. Du behøver ikke indtaste alle angivelserne, hvis du vil ændre definitionerne medens programmet stadig kører. Du kan nøjes med kun, at ændre farven eller farven og farten, eller farven og farten samt linien. Tjek det, og se om det ikke var det du havde tænkt dig. Det kan umuligt lade sig gøre i Basic, så derfor har jeg bragt programmet som en add-on til Basic'en. Se program nr. 1.

Nu afrunder jeg forvirringen ved, at besvare det sidste spørgsmål! Lad mig med det samme gøre dig det klart, at det tids-

mæssigt ikke kan betale sig at rykke rundt i hukommelsen med skærmen via Basic. For at opnå en tilfredsstillende hastighed, må man i sådanne tilfælde ty til maskinkode. Jeg har konstrueret et lille program, der kan flytte skærbilledet ind under Kernalem'en, så det ikke optager nogen unødigt plads. Hvis du skriver: sys 832,0 vil billedet blive kopieret op i adresse \$e000 (kernel). Derefter kan du slette skærmen, og skrive: sys 832,1 og vuptil! Skærbilledet dukker op igen! Se program nr. 2

På genskrivning
Albert »Tekno-And«

Program nr. 2 / Move Screen

```
10 adr=832
20 reada:ifa=-1then40
30 pokeadr+t,a:t=t+1:chk=chk+a:goto20
40 ifchk<>12964thenprint"der er en datafejl!":end
50 printchr$(147)chr$(18)" move screen ":print:print"lavet af albert tecknoduck"
60 print:print"sys 832,0 for at gemme skaermen"
70 print:print"sys 832,1 for at hente skaermen":end
100 data 32,241,183,224,2,144,3,76,72,178,120,165,1,72,169,48
110 data 133,1,160,249,224,1,240,31,185,0,4,153,0,224,185,250
120 data 4,153,250,224,185,244,5,153,244,225,185,238,6,153,238,226
130 data 136,192,255,208,227,240,29,185,0,224,153,0,4,185,250,224
140 data 153,250,4,185,244,225,153,244,5,185,238,226,153,238,6,136
150 data 192,255,208,227,104,133,1,88,96,-1
```



Her er så programmet der kan udregne Mandelbrot's fraktaler på din C-128. Du bliver først spurgt om nogle værdier, som du kan bruge til at zoom'e ind på grundfiguren. De indbyggede tal giver grundfiguren. De grå farver kan ændres i linie 70. Du må også påregne noget arbejdstid idet man kun arbejder med 1.02 Megahertz. Det er en god ting at bruge programmet "40/80 FAST".

```

10 INPUT "LAVESTE R VÆRDI  -2(LEFT)(LEFT)(LEFT)(LEFT)":LR
20 INPUT "HØJESTE R VÆRDI  .5(LEFT)(LEFT)(LEFT)(LEFT)":HR
30 INPUT "LAVESTE I VÆRDI  -1.5(LEFT)(LEFT)(LEFT)(LEFT)(LEFT)(LEFT)":LI
40 INPUT "HØJESTE I VÆRDI  1.5(LEFT)(LEFT)(LEFT)(LEFT)(LEFT)":HI
50 INPUT "HØJESTE ANTAL ITERATIONER  25(LEFT)(LEFT)(LEFT)(LEFT)":IT
60 GRAPHIC3,1
70 FORT=0TO4:READA:COLORT,A:NEXT:DATA1.16.13.12.1
80 AX=(HR-LR)/160:AY=(HI-LI)/200
90 YY=LI-AY
100 FORU=0TO199:YY=YY+AY:XX=LR-AX
110 FORV=0TO159:XX=XX+AX:N=0:R=0:I=0:S=0
120 DO
130 X=R:Y=I:R=X*X-Y*Y+XX:I=2*X*Y+YY
140 S=R*R+I*I:N=N+1
150 IF(N=IT)OR(S>4)THENEXIT
160 LOOP
170 FARVE=N-INT(N/3)*3+1
180 IFN=ITTHENDRAW0,V,U:ELSEDRAWFARVE,V,U
190 NEXTV,U

```

40/80 FAST

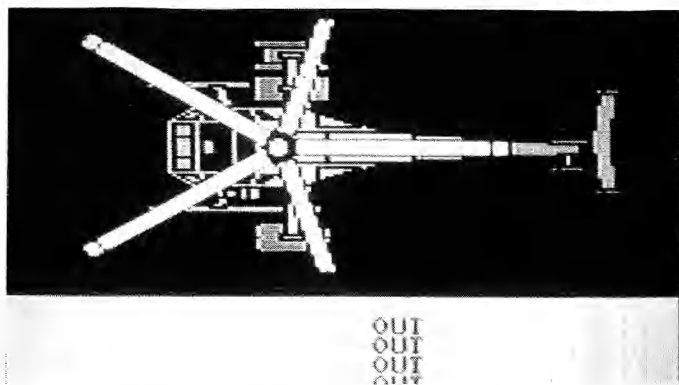
en stor hjælp til dem som arbejder aktivt med sin C-128, du kan nemlig skifte mellem fast/slow ved blot at trykke 40/80 tasten op eller ned.

```

10 FORT=0TO35:READA$:POKE4864+T,DEC(A$):NEXT
20 SYS4864
30 DATA78,A9,0D,8D,14,03,A9,13
40 DATA8D,15,03,58,60,AD,05,D5
50 DATAC9,37,F0,08,A9,FC,6D,30
60 DATAD0,4C,65,FA,A9,FD,8D,30
70 DATAD0,4C,65,FA

```


Thunderchopper



Det er ikke simulationer det skorter på i denne måned, og her har vi altså markedets seneste helikopter-simulator. Programmet bygger på en helikopter ved navn »Hughes 530 MG«, og eftersom direktøren for ActionSoft er pensioneret helikopterpilot, må man jo formode, at han ved hvad han taler om. Manualen afser endda et helt kapitel til en gennemgang af hans personlige erfaringer med forskellige helikoptere. Instruktionserne kommer iøvrigt godt omkring de forskellige aspekter af spillet, selv om der »kun« er 63 sider.

Der er 5 forskellige missioner i spillet:

Flight Training, hvor man blot skal følge en afmærket rute, og iøvrigt gøre som man får besked på fra helikopterens computer, da der ikke er nogen fjender på denne mission, kan man koncentrere sig om at holde kursen og vænne sig til helikopterens styrsystem.

Rescue Alert, hvor man kan træne sine færdigheder i navigation. I denne mission gælder det om at finde og redde nedstyrtede piloter. De fleste piloter vil være udstyret med ADF-radiosendere, så du kan lokalisere dem via din Flight computer, men i visse tilfælde har du kun nogle spredte nødblus at gå efter. Heller ikke her er der nogen fjender, og når du har reddet alle overlevende piloter, kan du uden fare vende tilbage til basen.

Combat Alert, hvor du for første gang konfronteres med en række fjendtlige enheder, som du må lokalisere og ødelægge, før det omvendte er tilfældet (de lokalisere og ødelægger dig). Til formålet er din helikopter udstyret med TOW-missiler, varmesøgende Stinger-missiler. »Zuni« raketter og en »Hughes« maskinkanon, så der skulle være nok at tage af.

Armed Escort er nok en af de sjoveste og mest originale missioner. Her gælder det om at beskytte en lastbil-konvej mod angreb fra fjendtlige guerilla-styrker. Det er vigtigt, at du ikke kommer foran konvojen, og du kan kun lokalisere guerillaerne ved at holde øje med glimtene fra deres våben. Alt i alt en af de mere vanskelige missioner.

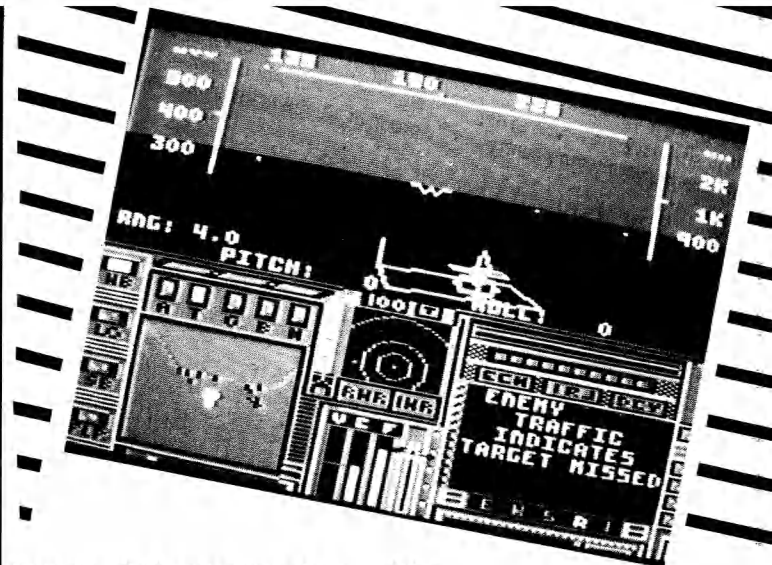
Rescue at Sea er den ultimative udfordring. Du befinder dig midt i et voldsomt søslag, og i kampens hede skal du udføre vanskelige redningsoperationer. Samtidig kan det blive nødvendigt at forsvare sig mod fjendtlige skibe, men da dette primært er en redningsaktion, kan en overdreven aggressiv adfærd ikke anbefales. Det ville jo også være dumt at blive skudt ned med en masse overlevende ombord. Denne mission kan næsten betegnes som det klassiske helikopterspil Choplifter i simulations-form.

Se, det lyder jo meget spændende, men hvordan forløber disse ting i praksis? Vektorgrafikken er relativ hurtig, men alt for udetaljeret, og lyden er helt utrolig tynd. Man kan ikke høre forskel på motorlyden, selv om man kaster maskinen ind i et styrtedyk. Meget dårligt! Selv om Thunderchopper ikke er noget decideret dårligt spil, så lider det altså af, at der i forvejen er så mange glimrende helikopter-simulationer på markedet. Grafikken og lyden kan slet ikke måle sig med Super Huey, og Thunder Chopper er heller ikke nær så finpoleret og velpræsenteret som f.eks. Gunship.

Søren

+: Ret autentisk og velpræsenteret.

-: Ikke videre imponerende. Der findes bedre helikopterspil.



Hver gang der kommer noget nyt fra MicroProse, er forventningerne skruet i vejret, for firmaet er simpelthen en ubestridt nummer et, når det gælder action-simulationer. Der findes snart ikke det fartøj, MicroProse ikke har simuleret; helikoptere, U-både og kampfly af alskens slags er det blevet til gennem de godt 7 år dette Amerikanske softwarehus har eksisteret.

»F-19 Stealth Fighter« hedder flyet, som har lagt navn til MicroProse's seneste simulation, og hvis man skal tro salgs-sloganerne, er dette fly »så hemmeligt, at selv Pentagon (det Amerikanske forsvarsministerium) benægter dets eksistens!« Hvis det er rigtigt, så forekommer det mig lidt mystisk, hvordan man har kunnet fremskaffe så detaljerede tekniske oplysninger om flyet, som tilfældet er. I den forbindelse er det nok ikke uden betydning, at direktøren for MicroProse (Major »Wild« Bill Stealey) er pensioneret officer af »US Airforce«. (Hvis der skulle være nogen KGB-agenter, der læser dette, så tror jeg det ville have interesse at slå op på manualens side 61. Her er en komplet gennemgang af flyets »top-hemmelige« opbygning; ligefra motor, vægt og spændvidde til våbentyper og tophøjde/hastighed!...).

Udover manualen, der er på 122 sider, medfølger der et keyboard-overlæg og et par kort over de aktuelle områder. Dokumentation er simpelthen fantastisk, vikelig kvaliware! En meget stor del af instruktionerne er afset til en gennemgang af våben, angrebs- og forsvarsstrategier, aerodynamiske grundprincipper, historie, geografiske og politiske forhold...; alt hvad man kan forlange og en hel del mere. Det hele er forklaret med talrige illustrationer og diagrammer, og Stealth Fighter er nok et af de mest velpræsenterede spil jeg har set til

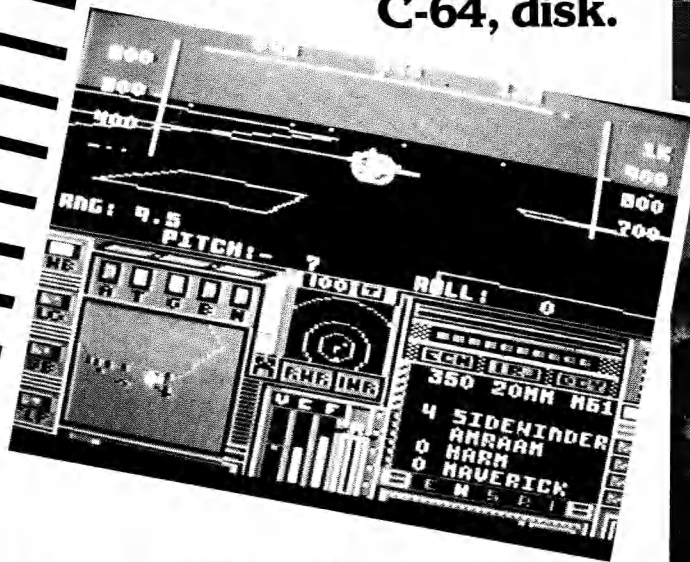
dato.

Før simulationen starter, må man igennem en hel del options, hvor man først skal tage stilling til, hvor ens mission skal foregå. Hvis du vil give Gadaffi en afklapsning, vælger du selvfølgelig Libyen. Hvis du hellere vil beskytte verdenen mod Irans »Hellige krig«, så er det som bekendt i den Persiske Golf tingene foregår. Der er desuden to missioner, der simulerer konfrontationer med Warzawapagt-landene; »North Cape« og »Central Europe« og det er i den forbindelse interessant og usædvanligt at Danmark og Norge spiller en ret central rolle. Næste valg der skal foretages går på den politiske situation, og du kan her vælge mellem tre konflikt-typer; kold krig, begrænset kro og fuld konventionel krig. I de to sidste situationer vil du blive belønnet alt efter, hvor meget fjendtligt materiel du smadrer, mens der i kold-krigs missionerne lægges vægt på, at du kun ødelægger dit primære mål. Du kan endvidere selv bestemme, hvor rutineret fjenden skal være, og hvor realistisk en styring af flyet du ønsker. Vælger du f.eks. »easy landings« vil enhver berøring med landingsbanen blive godtaget, hvor der normalt stilles en del krav til hastighed osv. Der er endda en feature, hvor flyet ikke kan crashe, men blot hopper op og ned som en blod, hvis det rammer jorden. Der er altså rig mulighed for at sammensætte spillet så det passer præcist til DINE ønsker og kvalifikationer.

Alle dine valg munder ud i, at du får tildelt en mission, som kan gå lige fra ødelæggelse af et rakettænder til fotografering af fjendtlig installation. Noter målets beliggenhed på de medfølgende kort, og du er klar til at bevæbne dit fly. Her kommer vi til et af de mest imponerende aspekter ved spillet, nemlig våbenud-

Project Stealth Fighter

MicroProse
C-64, disk.



+: Ekstremt velpræsenteret spil.	Grafik	85%
Mange timers underholdning.	Lyd	80%
-: Øøhh...	Præsentation	98%
	Underholdning	95%
	Pris/kvalitet	95%

valget. Der er bomber og missiler i alle mulige og umulige afskygninger, og det er absolut ikke lige meget hvilke våben du vælger til din mission. Alt isenkrammet er autentisk (du vil sikkert genkende mange af navnene fra pressens dækning af Golfkrigen - »Stinger missiler« osv.), og våbenenes anvendelser er indgående beskrevet i manualen.

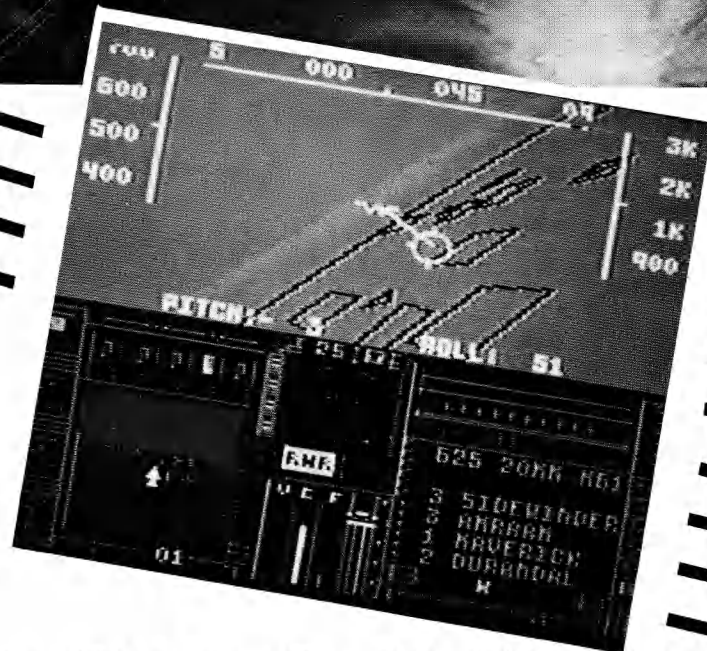
Alt efter hvor i verden du befinder sig, starter du fra enten hangarskib eller lufthavn, og din første opgave består i at dirigere flyet til dit udsete mål. Du styrer din F-19 med joystick og tastatur (bare rolig - keyboard-overlægget er en stor hjælp), og du har strategiske og taktiske kort samt et INS-navigationsystem til din rådighed, så det er sjældent noget problem at finde fjenden. Problemet er at finde ham, før han finder dig!

Her er dit fly dog udstyret med en helt speciel »stealth«-teknologi, og det er faktisk det, der er hele ide-grundlaget bag F-19 flyet (og simulationen). Kernen i systemet er den såkaldte ECM teknologi (Electronic Counter-Measures), der sigter på at gøre flyet næsten usynligt for fjendens radar. Et af de vigtigste instrumenter i dit cockpit er faktisk EMV-displayet (Electro-Magnetic Visibility), som hele tiden viser, hvor synligt dit fly er. Der er flere ting, der spiller ind her f.eks. om dine flaps er nede, om missilerne

er armeret osv. Det er derfor altid klogt at vente til sidste øjeblik med at klargøre dine våben.

Når fjenden nærmer sig, vil du blive informeret via din radar, der iøvrigt kan indstilles til at registrere tre forskellige afstande. Flyet benytter det udbredte Heads-Up Display (HUD), hvad der i praksis vil sige, at du har de vigtigste informationer (højde, hastighed, kompasheating m.v.) samlet sammen med dit udsyn fra cockpittet, så du aldrig behøver at fjerne blikket fra der hvor tingene foregår. Også missilernes Tracking-systemer er omfattet af HUD. Dette betyder i praksis, at visse missil-typer automatisk låser sig ind på fjenden. Jo længere du venter, jo mere præcist vil missilet ramme, men det kan være risikabelt at tage sig FOR god tid. En luftkamp afgøres tit af, hvem der får det første skud ind. Når dit primære mål er destrueret (eller fotograferet!) kan du vende tilbage med god samvittighed. Hvis du har brændstof nok, og hvis flyet ellers ikke har taget alt for meget skade, kan du sikkert lande på normal vis, men i nødstilfælde er der også mulighed for at hoppe ud med faldskærm.

Spillet gør et stort nummer ud af bedømmelsen af din præstation, og der er tilmed en high-score liste i stil med den i Airborne Ranger. Du kan save en pilot til disk og bruge ham igen og



igen indtil han omkommer. Efter hver mission kan du så blive fremmet eller degraderet alt efter, hvordan du har gebærdet dig. Hovedkriteriet er altid, om du har ødelagt dit primære mål, og selv om du har smadret flyet (adskillige millioner dollars) gør det tilsyneladende ikke så meget. Hvis du springer ud med faldskærm, skal du dog helst gøre det over vand og så langt væk fra fjendens kystlinje som muligt. Du vil så blive samlet op, og flyets vragede vil gå til bunds, så fjenden ikke får fat i hemmeligheden bag »Stealth«-teknologien.

Det skal siges at Project Stealth Fighter er en meget actionpræget simulation. Godt nok skal der tages taktiske hensyn i

nogle af kamp-situationerne, men selve det at holde flyet i luften går ret smertefrit, og overbeviste fylsimulator-freaks vil nok synes det er lidt for enkelt. Men der er kræset for grafik og lyd, og action og realisme skorter det heller ikke på, så for alle os andre er der altså ingen undskyldning for ikke at styrte ud og købe dette spil. De mange options gør, at begynderen let kan træne sine færdigheder og efterhånden dykke dybere og dybere ned i spillets utallige scenarier. MicroProse har endnu engang gjort det umulige og overgået sig selv, og jeg kan næsten ikke vente til Amiga-udgaven af vor tids mest avancerede kampfly - F-19 Stealth Fighter - lander på mit skrivebord.

Up Periscope!

ActionSoft
C-64, disk.

I deres Amerikanske annoncer for denne nye U-båds simulator har ActionSoft opstillet et skema, hvor de direkte sammenligner forskellige features fra Up Periscope! med MicroProse's Silent Service. Selvfølgelig har man valgt de sammenligningskriterier, der var mest fordelagtige for Up Periscope!, men det er alligevel bemærkelsesværdigt, at ActionSoft's spil på næsten alle områder er bedre end Silent Service. Up Periscope! er billigere, har 3D grafik (lavet af SubLogic - dem med »Flight sim. II«), flere »scenarios«, flere »reality levels«, flere torpedo-typer osv. osv., og ingen kan altså være i tvivl om, at hvis det er U-båds simulation man er ude efter, så er ActionSoft's spil det eneste rigtige. Eller hvad?...

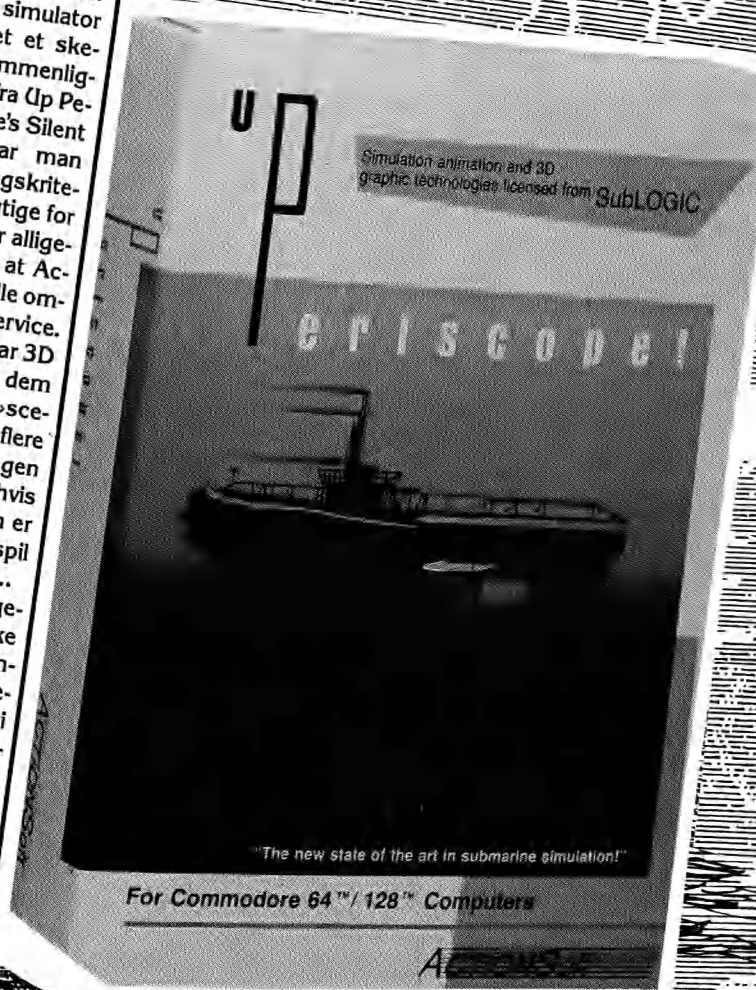
I virkeligheden er det selvfølgelig ikke så enkelt. Alt kan ikke måles og vejes, og der findes intet skema, der kan sige noget reelt om det allervigtigste aspekt i ethvert computerspil, spilbarheden (Englænderne har et bedre udtryk: »Playability«).

Hvad præsentationen angår, løber Up Periscope! nok af med sejren. Der medfølger kort og to manualer på i alt mere end 150 sider (det er hårdt at være anmelder nu om stunder!). Den ene manual er instruktioner til spillet, mens den anden (den tykke!), der iøvrigt er skrevet af en erfaren, amerikansk U-båds kaptajn, rummer historiske og strategiske oplysninger, der kan være mere eller mindre relevant i forhold til programmet, men som under alle omstændigheder er underholdende læsning.

Det der efter min mening spolerer Up Periscope! er, at programmet på en måde lider af samme fejl som »The hunt for Red October«. Det går for langsomt, og der SKER simpelthen for lidt. Ganske vidst er der mulighed for at indstille en »Time scale«, men hvis man fremskriver tiden, bevæger grafikken sig ryk-vist og U-båden bliver umulig at styre. Dette betyder, at spændingen fra Silent Service - på trods af de mange nye faciliteter - går tabt.

Hele affæren bliver så meget desto mere pinlig, når man sin salgskampagne direkte sammenligner programmet med Silent Service. Det er ærgerligt, for spillet kunne have været virkelig godt. Som det er nu, mener jeg stadig ikke der er noget alternativ til Silent Service. Kom igen, ActionSoft!

Søren



- + Meget fin præsentation.
Et væld af nye features.
- For langsomt.
Skuffende game-play.

Grafik	80%
Lyd	80%
Præsentation	96%
Underholdning	60%
Pris/kvalitet	60%



The Train

Accolade/Electronic Arts
C-64, disk.

Vi skriver august 1944. Nazi-Tysklands jerngreb om Vesteuropa er ved at svækkes, og befrielsen af Frankrig er nært forestående. I et sidste desperat forsøg på at undslippe de fremrykkende allierede styrker, indleder Tyskerne en altomfattende evakuering af materiel og soldater.

Et sted i Frankrig holder et tog med en hemmelig last. I dække af nattens mørke vil Nazisterne prøve at smugle Frankrigs mest værdsatte kunstschatte til Berlin. Hvis disse uvurderlige kunstværker falder i Hitlers klør, vil de være tabt for menneskeheden for bestandigt. Som leder af den Franske modstandsbevægelse er det din pligt at forhindre dette, og sammen med din ven beslutter du dig for at kapre toget og føre det til Normandiet, hvor I vil komme de Allierede styrker i møde.

Du genkender sikkert plottet fra nogle af de utallige krigsfilm, der i tidens løb er lavet omkring lignende begivenheder, og dette nye spil fra Accolade fanger præcis den samme atmosfære. Den gør det tilmed så godt, at man næsten kan tale om Cinemaware! Grafikken er overordentlig flot og stemningsfuld, og lyden af det store damplokomotiv er bare som den skal være.

Før du går i gang, præsenteres du for et billede af stationen, hvor toget holder - i færd med at varme kedlerne op til den lange tur mod Berlin (det er i hvert fald, hvad nazisterne tror... du ved selvfølgelig bedre!). Med dit maskingevær skal du holde din kammerat dækket, mens han løber over til sporskiftet. Når han er nået sikkert derover, kan du vælge mellem 3 forskellige ruter

af stigende sværhedsgrad. Hvis du har dit liv kært, så vælg »easy« (den mest direkte rute til de allierede tropper), og I er klar til afgang.

The Train er lokomotivernes ekvivalent til Ace of Aces, forstået på den måde, at spillet består af forskellige skærme, der kaldes frem med tal-tasterne, der er naturligvis et kort med angivelse af broer, stationer og sporskifter. Desuden er der mulighed for at kontrollere både frem- og bagudrettede maskingeværer i tilfælde af luftangreb mod toget. Endelig er der selve fører-rummet, hvorfra du styrer det store maskineri, og i hektiske situationer kan det godt være ret frustrerende, at man ikke kan være alle steder på een gang! Heldigvis er toget nemt at styre, og der går ikke lang tid før man har alt under kontrol. Man skal selvfølgelig sørge for at skovle kul på kedlen, holde øje med keddeltrykket osv., men der er ikke særlig

mange instrumenter med, så det er altsammen til at overskue.

Hver gang du kommer til en bro SKAL du stoppe toget, for at kaste dig ud i en ildkamp mod Tyske krigsskibe. Hvis du får sunket alle skibene i tide, får du lov at fortsætte. Når du kommer til en station KAN du vælge at stoppe. For at overtage stationen skal du gennem en maskingevær-scene som den i starten, og hvis du overlever får du adgang til telegraf-rummet. Herfra kan du kommunikere med den øvrige frihedsbevægelse, og f.eks. give dine mænd ordre til at indtage næste bro på ruten, så du ikke behøver at stoppe. Spillet er et kapløb med tiden, for hvis du ikke når frem før solnedgang, har du tabt.

På sin vis er The Train et meget u-originalt spil, hvor f.eks. kampene om broerne er Beachhead om igen, men enkeltdele er sat sammen til et usædvanligt atmosfærisk action-simulation-strategispil (i DEN rækkefølge!).

- +: Flot, flot spil med god atmosfære.
- : Beachhead på skinner!

Grafik	90%
Lyd	85%
Præsentation	75%
Underholdning	80%
Pris/kvalitet	85%

Søren

"EXPERT" modul C 64/128

Det nye SUPER CRACKER modul, som "knækker" næsten alle programmer - både tape og disk. EXPERT modulet skal ikke bruges når du senere skal lade det "knække" program ind! EXPERT modulet leveres med en utility diskette, der hele tiden opdateres! Din EXPERT bliver derfor aldrig for gammel.

DANSK vejledning kr.: **478.00**

"SUPER 5 TURBO"

Modul til din C 64/128
Her er alt det turbo, du har brug for på et stik.
Indeholder:
Diskturbo (6 x hurtigere)
Tapeturbo II (10 x hurtigere)
ABC FLASH (den kendte)
ABC FLASH v3.0 (saver direkte fra bånd til disk!)
Tapeturbo V (klarer op til 214 blokke)
Elektronisk romswitch optager ikke hukommelse
Resethap - Menustyret - DANSK vejledning
Et dansk kvalitetsprodukt med 1 års garanti.

KUN kr.: **248.00**

Leg & Hobby

JERNBANEGADE 42
TLF. 08 23 10 98
GIRO 2 43 82 83
9460 BROVST

Ved forudbetaling check/giro gratis forsendelse. Postopkrævning kr. 20.00.



Las Vegas

Anco, Amiga.

Her er et af de spil, der umiddelbart virker enkelt og kedeligt, men som af en eller anden grund er umuligt at lægge fra sig, når man først er kommet i gang. Las Vegas er egentlig tre spil i eet, nemlig »enarmet tyveknægt«, »Højere eller lavere« og »Black Jack«. Jo, jag ved det lyder kedeligt, men faktisk er dette spil så fængslende, at det tenderer det sundhedsskadelige!

Man starter på den enarmede, der er en ret avanceret gengivelse af enhver pensionists bedste ven. Der er hold-funktioner, og ud for nogen af frugterne er der et lille tal. Hver gang et hjul stopper på et symbol med et tal, lyser der nogle bogstaver op i ordet »Las Vegas«, og når alle otte bogstaver er optændt, går man videre til næste punkt på dagsordenen...

I »Higher or Lower« gælder det om at gætte, om det næste kort bliver højere eller lavere end sidst vendte. Hvis man scorer tilstrækkeligt i denne »disciplin« rykker man videre til...

Black Jack, det velkendte kortspil, som det nok er overflødigt at gå nærmere ind på her. Hvis man har heldet med sig sprænger man banken, og vinder spillet. Ellers rykker man videre til forrige disciplin, og sådan er det hele vejen igennem.

Da jeg først loadede spillet var jeg forberedt på et kedeligt »familie-spil«, men der gik ikke mange sekunder før spilledjævelen havde besat mig, og klokken var 2 om natten. Dette er nok ikke så meget Ancos fortjeneste, eftersom de jo ikke har opfundet de pågældende spil. Faktisk har de ikke engang udført dem særlig godt! Grafikken varierer fra »meget dårlig« til »middel«, og lyden er - bortset fra en passende digitaliseret sekvens i starten, nogle sjove effekter i den enarmede tyveknægt - helle ikke noget at råbe hurra for. Men tro det eller ej, grafik og lyd er underordnet i denne forbindelse! Er man først startet, kan man roligt stryge de næste par dage i kalenderen!

+; Uhyggeligt fængslende!
-; Sundhedsskadeligt.
Teknisk middelmådigt.

Grafik	55%
Lyd	65%
Præsentation	50%
Underholdning	90%
Pris/kvalitet	80%

Søren

Terramex

Amiga, Commodore 64

I computer verdenen bliver jorden truet af fremmede rumvæsner, naturkatastrofer o.l. et par gange eller tre om ugen. Heldigvis når det aldrig så vidt, da der altid er en eller anden helt, som har reflekserne i orden og nerver af stål. I denne uge er det intet mindre end en kæmpe meteor, der truer vores sikkerhed, og kun en mand kan afværge den helt store tragedie: Professor Eyestrain.

Professor Eyestrain forudså allerede 20 år forinden, at meteo-oren ville ramme jorden, hvis der ikke blev gjort noget. Men som det så ofte sker blev han fuldstændig til grin, da han fremsatte sin teori for det videnskabelige institut. Samme aften pakede han sin kuffert, og tog ud i bjergene med en besked om, at han muligvis kunne redde menneskeheden når tiden kom, hvis man vel at mærke kunne finde ham. Professoren havde selvfølgelig ret, og inden 30 dage vil jorden støde sammen med asteroiden. Man har derfor samlet fem af jordens bedste opdagelsesrejsende for, at en af dem kan drage ud og finde professoren og hjælpe ham med at afværge katastrofen.

Terramex starter med at man vælger en af de fem opdagelsesrejsende. Disktestationen snurrer og vupti, befinder man sig langt ude i en ørken. Går man

lidt rundt, får man hurtigt samlet en del nyttige objekter sammen, som f.eks. en støvsuger, et parti manifest og en sammenfoldet bro. Tingene bliver båret af nogle usynlige bærere, som følger en overalt, hvor man går. For at man kan bruge en ting, er det ikke nok at en af bærerne har den, man skal have den i hånden. Desværre kan man kun bære en tin af gangen.

Terramex er en blanding af et arcade og et adventure spil. Der er monstre, flyvende øgler og syrerregn som skal undgås i bedste Manic Miner stil men, der er også steder, hvor det gælder om at bruge hovedet for at komme videre. Spillet styres v.h.a. en joystick og tastatur. Jodning af joystick og tastatur bruges til at styre manden med, mens tastaturet bruges til at vælge mellem de forskellige objekter. I de fleste andre spil ville det være et problem, at man skal bruge tasterne fra tid til anden, da det ville gøre, at man var nødt til at se bort fra skærmen et par sekunder. I Terramex har det heldigvis ingen betydning, da man let vil kunne finde et sted, hvor man kan være i ro i lang nok tid til at skifte objekt.

Terramex har en stor spilleflade, som dækker mere end 50 forde, som dækker mere end 50 forskellige skærme. Det er ikke nødvendigt af have besøgt alle skærmene eller have fundet alle tingene for at fuldføre spillet. Hvilke ting man skal bruge (og

hvor de ligger) afhænger af hvilken af de fem opdagelsesrejsende, man har valgt. Man kan næsten snakke om fem spil i et, da forskellen mellem de fem personer faktisk er ret så stor.

Grand Slam Entertainment kalder selv Terramex for et humoristisk arcadeadventure. At der er noget om snakken, kan man bl.a. se på de ting, som Professoren skal bruge for at redde verden: En bøjle, et 9V batteri, en rød disk, en bunke Uran og sidst men ikke mindst en hemmelig formel. Man kommer også ud for en masse morsomme situationer undervejs, når man f.eks. fylder for meget krudt i kanonen, eller vader ud over en klippeadsats.

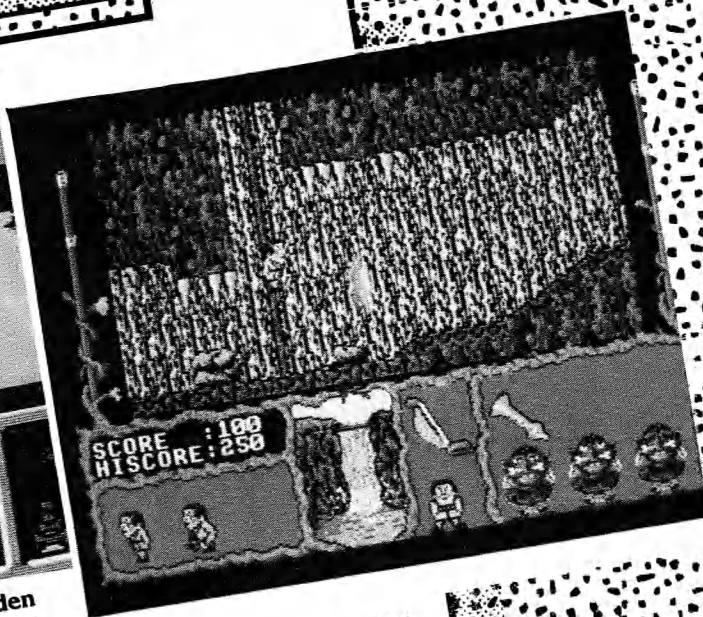
Grafikken er god, og minder mest af alt om en tegnefilm. Figurerne på Amigaen er virkelig flotte, selv om de godt kunne være animeret noget bedre. Baggrundsgrafikken er meget varieret uden dog at være alt for detaljeret. Lyden er lidt over middel.

Terramex er et af de programmer, som vinder på playability istedet for på flot grafik og lyd. Selv om spillet er temmeligt simpelt, kan man alligevel ikke lade være med at tage bare et spil til. Er man vild med denne specielle blanding af action og problem løsning, kan jeg virkelig anbefale Terramex.



Thomas Fiil

Tips: For at komme over den lille sø skal man fylde kanonen med krudt (den store tønde). Når man er blevet skudt af, skal man skynde sig at tage paraplyen i hånden. Man vil nu lande sikkert på afsatsen på den anden side.



Grafik	85%
Lyd	75%
Præsentation	75%
Underholdning	90%
Pris/kvalitet	85%



Stellar Conflict

PAR Software, Amiga.

Din civilisation har overlevet i millioner af år, men nu er tiden ved at løbe ud. De sidste ressourcer er ved at slippe op, og din planet trues konstant af angribende rum-flåder fra fjerne egne af universet. Dit folk er i fare. Som kejser for din planet ser du kun een udvej; du må opbygge og udstationere en flåde af rumskibe. På den måde må du prøve at generobre galaksen, planet for planet, og sikre fred og rigdom for dine undersåtter.

Stellar Conflict er et strategispil for 1-4 spillere, hvoraf computeren kan kontrollere et forud fastsat antal. Spillet starter med

at computeren præsenterer et tilfældigt genereret kort over galaksen, hvor planeterne er placeret i forhold til hinanden. Fra din hjemplanet bliver der produceret rumskibe, som du kan sende ud på erobningsmissioner til de andre planeter. Strategien minder en del om Defender og the Crown; det gælder om at ekspandere hurtigst muligt, idet ens indtægter (og dermed også ens produktion af nye rumskibe) stiger proportionalt med, hvor store områder, man besidder.

Der er mange options før man starter, og selv om ideen er enkel, er spillet strategisk set langt mere

avanceret end f.eks. Defender og the Crown. Til gengæld er Stellar Conflict nok ikke lige sagen for dem der foretrækker fest og farver; grafik og lyd er holdt på et minimum, hvad der sikkert vil skuffe mange. Programmet kunne være lavet lige så godt på en 64'er, eller en VIC-20 for den sags skyld, så på den tekniske front er der altså ikke meget at hente her.

Men det der gør dette spil så spændende er, at man aldrig kan se, hvad fjenden foretager sig (før man bliver angrebet - og så er det som regel for sent), og en stor del af tiden går netop med at forsøge at gennemskue hans planer. Den optimale underholdning får man, hvis man spiller flere spillere mod hinanden. Her er der virkelig tale om en «klodernes kamp», hvor de skruppelløse rum-imperialisters flåder uafbrudt ramler sammen. Der er tilmed et internt, hemmeligt kom-

munikationsnet i spillet, hvor de enkelte spillere kan sende beskeder til hinanden. Denne feature er meget nyttig, idet man hermed kan indgå alliancer, spionere for hinanden osv.

Stellar Conflict er et anbefalelsesværdigt strategispil, men vær forberedt på, at det du får ud af det, i høj grad afhænger af hvor meget du selv ligger ind i det.

+: Mulighed for flere spillere.
-: teknisk primitivt.

Grafik	50%
Lyd	50%
Præsentation	70%
Underholdning	80%
Pris/kvalitet	75%

Søren

DISKETTER ENGROS

* 100% GARANTI *

* FULD OMBYTNINGSRET *

Varenavn	ved 100 stk.	Pris
5.25" DSDD Certified Neutral 48 tpi		2.98
5.25" DSDD Certified Neutral 96 tpi		3.45
5.25" DSDD Certified Neutral, 5 farver		4.85
5.25" SSDD Xidex i plastbox 48 tpi		4.90
5.25" DSDD Neutral i plastbox 96 tpi		4.90
5.25" DSDD Nashua 96 tpi		6.90
5.25" DSHD High Density 96 tpi		9.50
3.5" DSDD 135 tpi m. garanti		6.95
3.5" MF2DD 135 tpi m. org. labels JAPAN		8.98
3.5" MF2DD 135 tpi KAO fra JAPAN		11.95
3.5" MF2DD 135 tpi FARVEDE		9.98
Diskbox m. lås		90.00
Videobånd VHS E180 v/12 stk.		19.95
Kassettebånd C60 v/50 stk.		3.90
3.50" Amigadrev, lydløs, flot design, ON/OFF		1190.00
Originale Amigalabels i 5 farver		0.60

SOFT-64 * 01 64 55 11

KRATKROGEN 9
2920 CHARL.

HURTIG LEVERING - ALT PÅ LAGER

God, hurtig, grundig og vejledende service

Gode mængderabatter

Priser excl. moms Eksport mindst 1.000 kr.

5120

10 PRINT"(CLR)SKRIV NU I MONITOREN:"
20 PRINT">1FFF8 00 14 <RETURN>
30 FORT=0T05:READ\$:POKE5120+T,DEC(A\$):NEXT
40 DATA20.84.FF.4C.00.B0

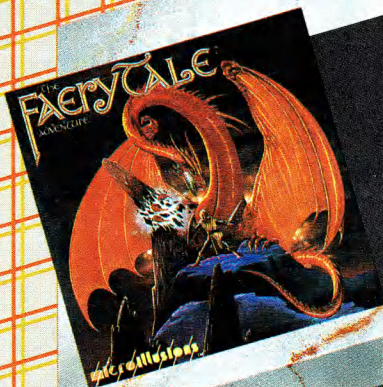
C 128

ANTI RESET

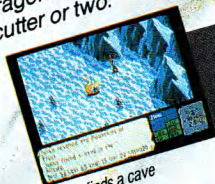
Dette er ikke en syg udledning af anti reset, men en vaskeægte anti reset, der gør at man ikke kan resette computeren til 128 mode.

FAERYTALE

Enter a Magical Land where you participate in the adventures of three brothers as they seek their ultimate fate in the Faery Tale Adventure. With over 19,200 playable screens, the quest takes you through a land full of vicious monsters, enchanted princesses, fearsome dragons and even a kindly old woodcutter or two.



Alms for the poor



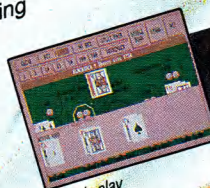
Julian finds a cave

BlackJack Academy

Everything you ever wanted to know about the game of BlackJack. For the novice learning, or the pro polishing skills, BlackJack Academy offers both high powered instruction and realistic game play. Develop your skills, and have fun playing BlackJack Academy!



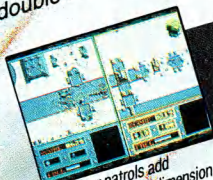
Split hands



Game in play

FIRE POWER

Fire Power is an action packed arcade style tank battle game that features continuous shoot 'em up excitement! Plot your moves to become king of the hill and capture your opponent's flag while continually fighting off his endless attempts at yours! Features single, double and modem playability!



Helicopter patrols add another challenging dimension



A successful rescue mission nears completion

OTHER PRODUCTS FROM MICROILLUSIONS

- **ROMANTIC ENCOUNTERS AT THE DOME™**
A true to life Adult experience
- **LAND OF LEGENDS™**
The ultimate dungeon adventure!
- **EBONSTAR™**
Hot Arcade style space excitement!

All MicroIllusions Entertainment and Educational products are developed especially for and are available on Amiga, C64/128, MAC, Apple II GS, and PC/MS DOS Formats.



17408 Chatsworth St., Granada Hills, Ca. 91344
Inside CA 818/360-3715 • Outside CA 800/522-2041 • FAX 818/360-1464

110C/AP

INTERNATIONAL DISTRIBUTORS

AUSTRALIA, NEW ZEALAND, S.E. ASIA, HONG KONG:

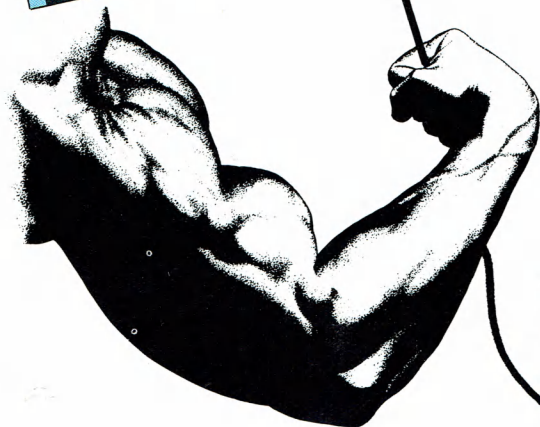
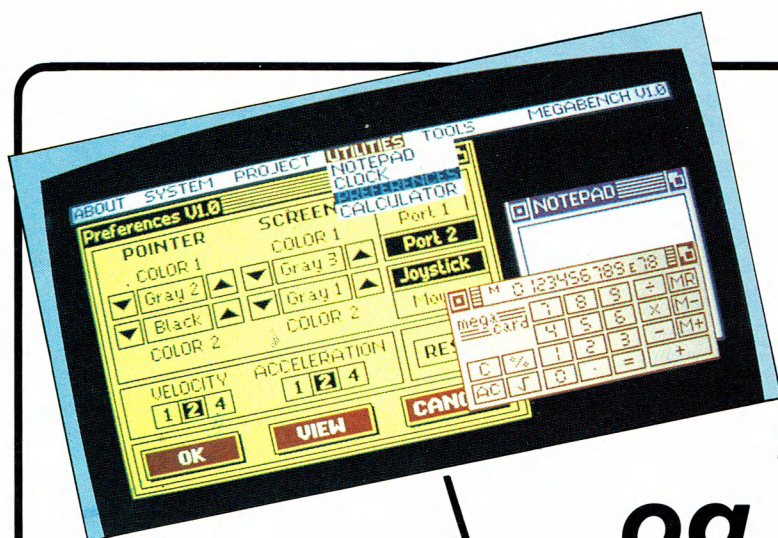
IMAGINEERING
77 Dunning Avenue
Private Bag 20
P.O. Rosebery NSW 2018
(02) 697-8666

ENGLAND, GERMANY:

H B MARKETING
Pier Road
North Feltham Trading Estates
Feltham, Middlessex TW14 OTT
England
011-44-1-751-6451

FINLAND, SWEDEN, SWITZERLAND:

WORLD WIDE SOFTWARE Kim Jensen
Englandsvej 358
DK-2770 Kastrup
Copenhagen
Denmark
(045) 1 50 17 00



Rul ned for vinduerne på din 64'er og kom til flere kræfter med -

kr. 595,-
incl. moms



THE FINAL CARTRIDGE III®

Ægte vinduer og Pull-Down menuer som på en Amiga

Via vinduer og pull-down menuer får du, med mus, joystick eller tastatur, adgang til mere end 60 nye kommandoer og funktioner. Bl.a. forskellige printer-Interfaces, BASIC-toolkit, notesbog og 2 DISKLOADERS, som er 10 gange hurtigere.

Højopløsnings-vinduer

som vælges direkte fra en menu-bjælke foroven på skærmen. Der kan åbnes et ubegrænset antal vinduer - på en gang. Vinduerne kan frit flyttes rundt på skærmen, og som standard findes:

Preference-vindue

til valg af port for mus og joystick, mus- og joystickhastighed, skærmfarver m.m.

»LCD«-calculator

Indtastning via mus, joystick eller tastatur.

Notesbog

Nem tekstbehandler med proportionalskrift samt vinduer til

DIRECTORY-DISK-TAPE-PRINTER

til hurtig, direkte betjening af alle kendte funktioner - og lidt til.

Freezer

som giver dig mulighed for at fryse - og fortsætte næsten alle C64-programmer, så der kan tages back-up på disk eller tape - automatisk.

Centronics/Seriell/RS 232 screendumps

for komplet A4 udskrivning * udskrivning af interrupted screens * farve- og sprite udskrivning samt reverse udskrivning.

Pull-down menuer

Næsten alle kommandoer og funktioner, som ikke vælges via et vindue, kaldes direkte fra menu-bjælken. Final Cartridge III er udstyret med praktiske funktioner som:

Renumber * Auto * Delete * Old * Help * Kill * Find * Replace * Fast format * Scrolling op/ ned * Low Res screendumps * Sprite editering og stop/start af listning.

Specialfunktioner som GAMEKILLER - AUTOFIRE - JOYSTICK - PORT BESKYTTER og BACK-UP FUNKTIONER:

Disk til disk - tape til disk - disk til tape. Back-up filer pakkes og kan reloades uden Final Cartridge III. Hastighed: 60K på 15 sek. (disk).

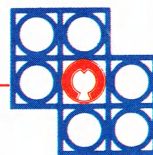
- Dansk brugervejledning
m/opslagsindeks
- 12 mdrs. garanti
- Hot-Line service for slutbrugere

Copyright and registered trademarks
Riska b.v., Home & Personal Computers
Wolphaertsbocht 236, 3038 MV Rotterdam
The Netherlands.

SVERIGE: WACHENGRUPPEN, MÄRSTA - 76021880
NORGE: DATA-TRONIC, VEVELSTAD - 02867720

MORCOM
DATA A/S

Jernbanegade 7 - 4700 Næstved Tlf. 03 72 68 88
- eller hos en af vore 398 forhandlere rundt omkring i Danmark



IC RUN

Tegn abonnement på IC RUN idag og du får helt gratis to fuldprisspil på bånd

Det drejer sig om et af verdens absolut bedste spil til Commodore 64: BOULDER DASH CONSTRUCTION SET, en anmelderfavorit, der har solgt i over 300.000 eksemplarer.

Ved siden af får du »Indoor SPORTS«, også et Commodore 64-spil, der er så godt at en AMIGA-version snart er på trapperne.

★ For de seriøse med diskstation, kan der istedet vælges et praktisk tekst-behandlingsprogram, nemlig BWV Tekst 1 til Commodore 64,

★ AMIGA GOLD er IC RUN's nyeste tilbud til Amiga ejere. En diskette fyldt med nogle af de mest interessante Public Domain og ShareWare programmer på markedet. AMIGA GOLD indeholder over 25 programmer, lydeksempler og DPaint billeder, der virkelig viser hvad Amigaen duer til.

Send kuponen i dag -
eller ring til vor abonnements
afdeling: 02 54 25 24

IC RUN

IC GOLD
Software

Jeg ønsker at tegne abonnement på RUN,
automatisk får bladet tilsendt med posten.
Pris kr. 285,- incl. moms for 10 blade

Navn _____

Adresse _____

Postnr. _____ By _____

- ☐ og Jeg ønsker 2 spil tilsendt (bånd)
☐ Jeg ønsker istedet diskette med BWV Tekst 1 ☐ bånd
☐ Jeg ønsker istedet Amiga-Gold-disk 25 pgr. incl. VIRUS-killer
☐ istedet ønsker jeg Ny C-128 disk med ca. 40 pgr. COM-fect
☐ MANDELBROT-Explorer Disk til Amiga
☐ kun 6 blade for kr. 171,00

Klip kuponen ud (eller kopi/afskrift) send den i en lukket kuvert til

IC RUN • Vejlebrovej 116 2635 Ishøj

DANISH DYNAMITE

Styr på fremtiden -
Styr i fremtiden...
Det danske joystick

Slagfast nylon-hus -
Stållindlæg i håndtag -
Dansk-fremstillet
1 års garanti



DANISH JOYSTICK®



Præcisions fremstillet med trykt kredsløb
5 stk. udskiftelige micro-switches
Superstærk plast- og stålkonstruktion
Designet for både venstre og højre hånd
Specielt designet håndtag
Speciel ledningsaflastning
Ekstra lang ledning på 150 cm.

Passer til:
Commodore 64/128 - Atari - Amstrad
Bit 90 - Memotech - Spectravideo

Vejledende udsalg 218,- kr.

Sælges gennem forhandlere over hele landet.

Fabrikation: Danish Joystickproduction, Axel Kiers Vej 18 C 3, DK-8270 Højbjerg, Tlf. 06 29 44 44*

Hvis din sædvanlige forhandler ikke har Dan-Joy, kan du ringe til os, så finder vi een i nærheden af dig.



This was brought to you

from the archives of

<http://retro-commodore.eu>